10 FRANCS

LE MENSUEL DES CONSOLES NINTENDO

NES - SUPER NINTENDO - GAME BOY - ETC

BANZZAÏ

10 FRANCS

SUPER NINTENDO NES - GAME BOY - ETC



Le troisième épisode de ce fabuleux jeu d'aventure enfin sur Super Nintendo.



N°4 - NOVEMBRE

STREET FIGHTER II

LE TEST COMPLET, LE POSTER GEANT



LES 2 LAPINS GIVRÉS DEBARQUENT !



SUPER NINTENDO





NINTENDO



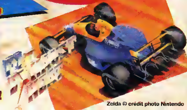
GAME BOY



NOUVEAU !

ROCK AROUND THE GLOBE
Japon, USA, UK
En avant première, les hits les plus chauds de demain

F1 : ARRIVEE EN TROMBE SUR LA SUPER NINTENDO !



M 4485 - 4 - 10,00 F

Suisse : 3FS
Belgique : 73 FB
Canada : 2,50 $



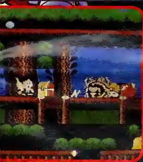
PARASOL STARS
RAINBOW ISLANDS II
Original Nintendo Seal of Quality

rès l'immense succès de
INBOW ISLANDS voici la
te tant attendue...

TAITO
TM ET ® SONT DES MARQUES DEPOSEE DE NINTENDO CO., LTD.



BUB & BOB les héros de BUBBLE BOBBLE ET DE RAINBOW ISLANDS sont de retour pour une troisième aventure. Vous allez passer des heures devant vos écrans pour découvrir les innombrables tableaux de PARASOL STARS™. Avec votre parapluie, il faudra utiliser l'eau, le feu, les éclairs et les étoiles pour repousser les vagues d'ennemis. Chaque tableau regorge d'ennemis différents et de gros monstres envoyés par leur chef diabolique: Chaostikhan. Vous pouvez jouer à seul ou à deux à travers plus d'une centaine de tableaux. Il vous faudra etre très habile pour percer le secret de PARASOL STARS™







GAME BOY (Nintendo)

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™





BANZZAI
19, rue Hegesippe Moreau
75018 PARIS
Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60
Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

REDACTION :
Rédacteur en Chef : Frank Ladoire
Rédacteurs : Animal, Regis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, J P Alba

REDACTEURS GRAPHISTES :
Maquette, création artistique :
Marie Priester, Godefroy Luong
Severine Dreux Besnard
Infographie vidéo :
Godefroy Luong
Scanner / Flashage : Jean Minthe, François Royere, Frédéric Levesque
Dessinateur : Remy Gross

PUBLICITE :
Directeur : Antoine Harmel

FABRICATION :
Chef de Fabrication :
Jacques Goutte
Secrétaire de Fabrication :
Isabelle Dubuc

DIFFUSION, VENTES :
Responsable : Olivier Le Potvin
–TE 73– Tél : (1) 45 22 38 60
Correspondance Abonnement :
36 rue de Picpus – 75012 Paris
Tel : 43 42 00 60
Tarif abonnement France :
6 numeros / 100 francs

PROMOTION :
Responsable : Veronique Gardy

TELEMATIQUE :
Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal

COMPTABILITE :
Chef Comptable :
Isabelle Clochette assistée de Charles Convalot, Paulette My, Claudine Varin, Janick Brohan

DIRECTION EDITORIALE :
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli
Directeur Délégue : Patrick André
Directeur Adjoint des Redactions :
Stéphane Lavoisard

Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris
Imprimerie de Massy - Jean Didier
N° Commission paritaire : 82323
Dépôt légal 2ème trimestre 1992
N° ISSN : 1169-0658

Couverture :
visuel extrait du jeu Street Fighter 2 © Capcom
visuel extrait du jeu F1 Exhaust Heat © Seta
visuel extrait du jeu Tiny Toon Adventures © Konami

EDITO

Glute ! J'ai un zebeu sur la dangue !

Je bous l'avais bromis, et c'est bien ce qui arrive, c'est une méricable abananche de jeux, quasiment tous sufer-excipants qui nous pombent sur la caboche. Que peut dire le plaireau de base, lorsqu'il touche le même nois sur sa bécanique de folie Spreetlighter 2 et Felda 3. Quoi ? Sinon : "Berci, les gars ! Vous nous en refaites des tout mareils quand vous poulez". Gans la série, "je m'éplate et c'est bien mornal, vu mes krands rémites", je vous cropose le 4 ème golet des mlans de Mario 4. Le galazine le plus rock de la magaxie Minpendo se devait de vous croposer cette rouvelle nubrique : "Rock around the globe". From USA and best, from Japon et, en pirect des saboratoires crépidants des groprammeurs et des salons feutrés des ébiteurs, quelques insormalions plus que paffionnantes sur les beux de nemain. Les 2 pages à larder au chaud et à montrer par metits bouts, aux cobains infrédules tout autant qu'adasourbis. Le bois crochain, nous vous birons comment crancher un mer à remasser ou une dompe à pélo sur votre tonsole dans un bossier gomplet sur les acceffoires. Des idées à toison pour les makeaux de Noël. Vous crouverez ébalement les 8 bremières cartes de collection à découper sur du beau carton en pouleur vernissé et à garder brécieusement pour les voir et les nevoir jusqu'à plus soit. Les beux, les zéros, les glans, les aspuces... Le drand maître de l'umivers des beux vidéo, abec ces cartes, gorénavant, ça sera toi. Ne rate pas le munéro 5, entore plus meau, enfore plus dros, le 12 nopembre chez les garchands de mournaux.

La Rédaction

SOMMAIRE

NE RATE SURTOUT PAS LES NUMEROS 5 DU 14 NOVEMBRE ET 6 DU 14 DECEMBRE

TU Y RETROUVERAS MARIO PAINT, LE SUPERSCOPE, LES 8 CARTES DE COLLECTION MENSUELLES DE BANZZAI ET TOUTES LES NOUVEAUTES FANTASTIQUES DE NOËL.

CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX – 10 FRANCS.

INDEX DES TESTS

INDEX DES ANNONCEURS

PRENDS TES MARQUES !

TESTS, NEWS, PREVIEWS, BIDOUILLES SE RAPPORTANT

À LA SUPER NINTENDO

À LA NINTENDO

À LA GAME BOY

POUR LE BANZZAI D OR, LE PAVE DE NOTE, STRICTEMENT IDENTIQUE, EST SUR FOND DORE

NOM DE L EDITEUR

NOMBRE DE JOUEURS SIMULTANE

TYPE DE JEU

NOTES ATTRIBUEES PAR BANZZAI

NOTE FINALE (VALEUR REELLE DU JEU)

RESUME SUCCINT DU JEU

Nintendo
1 à 4
BANZZAI
ARCADE / ACTION
74% GRAPHISME
74% ANIMATION
74% SON
74% JOUABILITÉ
74% DURÉE DE VIE
74% INTERET
Belle intro animée.



LE HÉROS DU DESSIN ANIMÉ, ARRIVÉ ENFIN SUR VOS CONSOLES NINTENDO



ENTERTAINMENT SYSTEM™

VU A LA TÉLÉ

GAME BOY







CE JEU BASÉ SUR LE DESSIN ANIMÉ PRINCE VALIANT VOUS PERMET DE PRENDRE PART À L'ÉPOPÉE DES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE. AVEC PRINCE VALIANT FAITES TRIOMPHER LA JUSTICE SUR LES FORCES MALÉFIQUES. FAITES CESSER LE RÈGNE DE LA VIOLENCE ET DU CHAOS POUR QUE LA PAIX REVIENNE. PRINCE VALIANT DEVRA AFFRONTER DES HORDES DE COMBATTANTS. SON EPEE LEGENDAIRE ET SON COURAGE SERONT-ILS SUFFISANTS POUR VAINCRE LES SEIGNEURS ENNEMIS? PARVIENDREZ-VOUS A TUER LE TERRIFIANT DRAGON?

ENTREZ DANS LA LEGENDE EN AIDANT PRINCE VALIANT A VAINCRE LE ROYAUME DES TENEBRES.

ocean®

OCEAN SOFTWARE
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: [illegible]
FAX: 42271573

PREVIEWS

ROCK AROUND THE GLOBE

A partir de ce numéro et à votre demande (il faut le dire !), Banzzaï s'enrichi d'une nouvelle rubrique destiaée à vous dévoiler en avant-première les meilleures cartouches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américaias avant tous le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sûr fonction de l'actualité mondiale, deux pages ce mois-ci, peut-être quatre le mois prochain. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Banzzaï vous propose une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être distribués par Bandaï ou un autre distributeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour en France.

Ca va chauffer sec !



De l'action, toujours de l'action et encore de l'action avec **Super Aleste**, un shoot'em up de folie exploitant toutes les possibilités de la Super Nintendo : vitesse de jeu démente, action très soutenue, zoom, rotation, "sprites" par dizaines à l'écran, armes infernales (certaines remplissent pratiquement tout l'écran à chaque utilisation), bruitages d'enfer... bref on en prend plein les mirettes et les oreilles. C'est bien simple, on sort complètement épuisé après une partie. Epuisé mais heureux ! Oublié les ralentissements de Super R-Type, fini les clignotements de UN Squadron, Super Aleste réconcilie définitivement les amateurs de jeux de tirs avec la Super Nintendo. Le jeu comporte un nombre incalculable de niveaux, chacun représentant un monde différent. De plus, la difficulté semble être parfaitement dosée et satisfera les plus exigeants d'entre vous (et on sait que vous l'êtes énormément !) Comme quoi tout vient à point à qui sait attendre !



Chacun son SONIC !



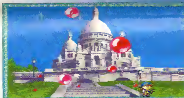


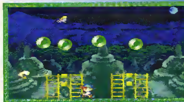
Et on commence notre tour du monde avec **Sonic Blastman** de la société Taito, un jeu ressemblant assez à Final Fight (on ne change pas une formule qui marche !). L'histoire est toujours la même et est sans intérêt. Alors pourquoi en parler, me diras-tu d'un air perspicace ? Tout simplement parce que la réalisation dépasse largement tout ce que l'on a pu voir jusqu'à ce jour pour ce type de jeu. Les "sprites" sont énormes et les animations plutôt bien léchées. Et l'action, je t'en parle pas... ou plutôt si j't'en parle : des ennemis par dizaines, des coups complètement géniaux (un mélange de Street Fighter 2 et Street Of Rage 2 pour les connaisseurs), des sons d'enfer... De plus, chacun des coups spéciaux du personnage est ponctué d'une bulle genre BD marquée du bruitage. Un vrai jeu d'arcade !





Histoire de boules !





Oui je sais, je sais, tu es un fou des conversions d'arcade et tu attends depuis des mois qu'un éditeur ait la bonne idée de sortir une adaptation de Pang. C'est maintenant chose faite sous le nom de **Super Buster Brothers** et le résultat est tout simplement grandiose. La réalisation est conforme à la version arcade avec des couleurs par dizaines et des animations digne de l'original.
Si tu fais partie des joueurs qui ne connaissent pas encore ce jeu, lis attentivement les quelques lignes qui suivent, histoire d'être moins bête devant tes potes. Le principe du jeu, donc, met en scène un personnage dont le but est de vider l'écran de jeu des énormes boules de couleurs qui l'envahissent. A sa disposition, un sorte de lance-grappin qu'il peut utiliser contre ces boules. Mais un problème subsiste : à chaque fois qu'une boule est touchée, elle se divise en deux et ainsi de suite jusqu'à une taille minimale. Le joueur se retrouve vite avec une centaine de boule à l'écran. A signaler aussi la présence de bonus (très nombreux) comme de malus. En un mot comme en cent : génial !







En piste champion !



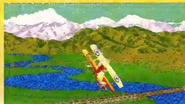


La formule 1, tout le monde en parle ces temps-ci surtout avec le tout nouveau titre de champion du monde décroché par Renault. Et justement, les simulations de F1 sur Super Nintendo, c'est une denrée plutôt rare. Le vide est en passe d'être comble avec F1 Exhaust Heat en news dans ce magazine et testé normalement le mois prochain et avec **F1 Aguri Susuki**. Le jeu ressemble fortement à Final Lap (les connaisseurs de ce jeu d'arcade apprécieront) avec une vue arrière de la voiture. La sensation de vitesse est bien rendue et les options sont nombreuses. Mais pour le titre, il faudra encore attendre quelques semaines.

L'as des as !

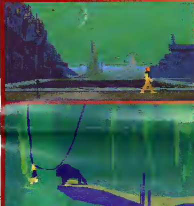
Toi, les vaisseaux spaciaux, les jeux de baston futuristes, c'est vraiment pas ton truc. Tu préfères plutôt les vieilles choses, celles qui ont vécu, qui possèdent une histoire et en plus le ciel te passionne. Nul doute que dernier jeu de Namco, **Wings 2**, devrait te plaire. Il s'agit d'une simulation de vieux "coucou" de la première guerre mondiale. Après avoir choisi ton pilote, le soft déroule une a une les missions (combat canon contre un appareil ennemi, bombardement de convois de camions, de dépots de munitions...) que tu devras accomplir pour devenir un as parmi les as. La grande nouveauté de cette cartouche, c'est l'utilisation du mode 7 en permanence. L'appareil du joueur est vu de derriere et la camera suit les moindres changements du pilote. Le sol "scrolle", zoome et tourne en temps réel. Impressionnant ! Reste à juger de la jouabilité, dans les prochains mois avec sa sortie officielle en France.







Au delà du réel !



Adapté des versions micro, vainqueur d'un Quatre d'Or (trophée decerne chaque année par le magazine Generation 4 aux meilleures productions micros) l'année dernière, **Another World** (d'Eric Chahi), un jeu d'action original risque de connaître de nouveau un fantastique succes sur console. La conversion sur Super Nintendo est "nikel-chrome" et les bruitages sont parfaitement à la hauteur de la version Amiga. Alors si tu aimes les ambiances électriques, les situations tendues et les scenarios betons, Another World est fait pour toi. En plus d'une histoire vraiment "chiadee", le déroulement du jeu est pense comme un film avec des enchaînements de plans-séquences encore jamais vu sur console. Le bon sens n'est pas oublié non plus avec des énigmes à résoudre digne des meilleurs James Bond. Un mot sur la technique bien sûr, c'est quand même ce que t'interesses le plus, avec des "graphes" totalement vectoriels autorisant une animation des personnages assez fantastique (au moins aussi bien que celle du perso de Prince Of Persia). Et lorsque je t'aurais dit que le jeu possède une intro d'enfer, tu sauteras de joie sur place ! Voila, je te l'aie dit !

GEANTISSIME !

COLLECTIONNE LES CARTES DE BANZZAI DES LE PROCHAIN NUMERO : LES JEUX, LES PLANS, LES HEROS, LES ASTUCES... EN 8 GRANDES CARTES CARTONNEES VERNISSEES A GARDER PRECIEUSEMENT ! CHAQUE MOIS.

BIDOUILLES

Tortues II The arcade Game

Si tu as envie de commencer le jeu avec 10 tortues et avoir un sélecteur de niveau, lorsque l'écran de présentation va vers le haut, appuie sur B, A, B, A, HAUT, BAS, B, A, GAUCHE, DROITE puis enfonce B, A et START.
D'autres trucs assez cool en essayant ceci toujours sur l'écran de présentation : BAS, BAS, HAUT, HAUT, DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, A, B et START.

Le magasin ☎ 43 290 290

SCORE GAMES

vous présente

17 rue des Ecoles
75005 PARIS

LE DEFI

GAGNE UNE SUPER NINTENDO, UNE GAME BOY OU DES ACCESSOIRES NINTENDO...

MATCH TOP - SCORE

LE PRINCIPE chaque mois, la redaction propose deux jeux (nouveaux ou pas) qui font l'objet du match : un sur Nes et un sur Super Nintendo.

Pour participer il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec le meilleur score que tu as pu réaliser sur l'un de ces jeux (attention il faut que la photo montre ta télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'ecran !) ; tu mets au dos de ta photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de ta console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à

BANZZAI
"TOP-SCORE"
19, rue Hegésippe Moreau
75018 PARIS

avant la parution en kiosque du prochain numero, le cachet de la poste faisant foi.

COMMENT TU GAGNES ? je m'y attendais à celle-là, je te remercie de me l'avoir posée, mais dis plutôt "comment je pourrais peut-être, si c'est possible, gagner ?", parce que tu vas pas être tout seul à jouer fais moi confiance. Maintenant si tu aimes bien les defis, le principe est simple : si tu as fait le meilleur score tu gagnes le super cadeau "top-score", si tu fais partie des 9 suivants tu gagnes un cadeau jocker. En cas d'ex-aequo (je sais c'est enervant mais ça arrive) Frank Ladoire notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lui-même en personne (il adore ça, déjà tout petit...).

A STAR IS BORN ! tiens, si tu gagnes, on ira même jusqu'à mettre ta photo dans le journal le mois suivant, tes copains vont en crever de jalousie et tes parents touchés par cette soudaine célébrité n'oseront plus te refuser la moindre nouveauté ! (si c'est possible !)

Chaque mois, le gagnant du concours Top-Score recevra en plus d'une Super Nintendo ou d'une Game Boy un bon d'achat de 1500 francs à faire valoir au magasin Score Games. Ce sera également l'occasion de prendre en photo l'heureux lauréat et de le publier dans le journal. Alors, à vous de jouer

Ce mois-ci, le gagnant se nomme Bertozzi Donat et a réalisé le score de 204160 sur TMNT 2 (Game Boy)

TOP-SCORE "BANZZAI"
Novembre 92 – ce mois-ci, le concours porte sur :
Super Nintendo : STREET FIGHTER II
Participation possible jusqu'au 1er Novembre 1992, le cachet de la poste faisant foi.

Street Fighter II

Certain d'entre vous se demande comment réaliser les attaques "tournoyantes" de Zangief. C'est tres simple : tu marches vers ton ennemis comme Zangief, puis tourne le paddle de 360 degrés Appuie maintenant sur le bouton du coup le plus puissant et tu auras accomplie l'attaque. Maintenant il s'agit de s'entraîner.

Joe et Mac

Il y a des niveaux secrets dans ce jeu.
Le premier se trouve dans le niveau 8, il y a un œuf rouge au milieu du niveau. Elimine tous les petits dinosaures avant d'eclater l'œuf et tu seras transporte dans un niveau special avec plein de bonus Dans le niveau 9 il y a aussi un de ces œufs rouges Eclate le aussi et il te transportera dans un autre niveau special.
Un autre truc pour te permettre de revenir directement au dernier dinosaure si tu meurs Quand tu meurs, on te demande si tu veux continuer : réponds YES et tu es envoyé sur une carte où tu choisis le dernier niveau. Quand tu es au dernier niveau fais PAUSE et appuis sur SELECT et tu te retrouveras devant le dernier dinosaure.

Double Dragon II

Pour passer un ennemi appuie juste sur BAS, HAUT, BAS et SELECT Si tu préfères passer le niveau entier appuie sur BAS, A, B et SELECT.

Robocop

Pour avoir des vies en plus apres avoir uses tout tes "continus" et que le jeu soit gele, appuie sur SELECT, START, et B en même temps. Tu peux faire cela aussi souvent que tu le desires.

Burai Fighter Deluxe

Pour obtenir 100 vies supplémentaires, entre le mot de passe HGDM.

Mercenary Force

Pour obtenir 50 000 yen dès le début, appuie sur A, B, BAS et SELECT simultanément sur l'écran de présentation.

Blaster Master

Pour détruire les monstres des niveaux 2, 4, 6, 7 sans perdre d'énergie. Il faut entrer dans la salle du monstre, le laisser apparaître, lancer quelques grenades, puis faire PAUSE. L'effet des bombes continuera malgre la pause. La laisser pendant 30 secondes puis l'enlever et le monstre sera detruit

Super Tennis

Quand tu choisis le mode tournoi, plus tu joues de matchs plus tu es fatigué (original non ?). Pour éviter cela avant un service, et en cours de match, appuie sur SELECT, puis fais 2 fois R, GAUCHE, BAS, B, A, L, L. Un ecran de lettre apparaît ; si le chiffre en haut des caracteres est 0, il s'agit de ton joueur et les caracteres symbolisent son degre de forme Avec le bouton A, mets chaque critere sur F en validant avec le bouton X. Va a l'ecran de caractere où le chiffre du haut est 1, ou 2 ou 3 et mets les a 0 Voila tu es à nouveau en pleine forme.

Solar Jetman

Pour commencer à la planète Shankoo #11 essaye DHGDOLNBTLNB.

Super Mario World

Pour pouvoir retourner dans un des châteaux de Koopa que tu a déjà détruit il te suffit de te mettre dessus et d'appuyer sur L et R, les 2 boutons arrière du paddle.

Tortues Ninja

Pour remonter l'énergie de ta tortue preferée (valable 1 fois), fais PAUSE et HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, START.
Pour les bonus stages, sur l'ecran de select stage, appuie sur A, B, SELECT en même temps et un ? va apparaître à droite. Mets toi dessus et démarres le jeu comme normalement et tu auras tous les bonus stages.

Wizards & Warriors 2 (Iron Sword)

En entrant ton mot de passe mets un N au 5eme emplacement pour avoir 2 vies en plus.

Mission Impossible

Quelques codes :
Niveau 2 : HMPR
Niveau 3 · KMVW
Niveau 4 · XDGJ
Niveau 5 · TVJL
Niveau 6 · QBYZ
Fin : MTKN

Nemesis

Pour avoir des options, appuie sur PAUSE, HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B et A. Cela ne fonctionne qu'une fois par jeu.

Punch Out

Quelques codes :
005 737 5423 : championnat mineur
777 807 3454 : piston honda 2
267 853 7538 : super Macho Man
007 373 5963 : mike Tyson

Rad Racer

Si tu veux un continu, appuie sur A et START.
Pour avoir le "stage select", choisi ton bolide, appuie sur START, puis sur le bouton B autant de fois que le n° de la course que tu veux faire moins 1 (pour la 5 eme course appuie 4 fois). Puis appuie sur HAUT et DROITE en même temps Laisse enfoncer et appuie sur START.

Robocop

Pour avoir des continus appuie sur A, B, START et SELECT en même temps et sur l'écran Game Over.

Mario 2

Pour aller aux Warps Zone :
1-3 : Jette une potion, rentre dans la porte et va dans le pot juste à côté de la porte de l'immeuble.
3-1 : Laisse toi tomber tout en bas de la grande cascade, met la potion près du pot, et fait la même chose qu'en 1-3.
4-2 · Stage des baleines, mets la potion à coté du pot juste avant la fusée, rentre dans la porte, puis dans le décor négatif, entre dans le pot.
5-3 : avec Luigi, saute vers le pot au-dessus du tetard et créer la porte en jetant la potion.

Hunt For Red October

Pour commencer avec 25 sous-marins appuie simultanément sur A et B, puis SELECT, HAUT et BAS. Pour avoir 25 missiles, pareil idem aux sous-marins mais oublie le SELECT. Malheureusement cela ne marche qu'une fois par jeu.
Pour choisir ton monde, appuie sur B, SELECT, GAUCHE et DROITE le tout sur l'écran du titre.

Jackie Chan

Pour aller au stage select fais HAUT, HAUT, BAS, BAS, HAUT, BAS, B, A et START sur le 1er paddle et B sur le 2eme en même temps.
Pour avoir 99 vie, fais le code du stage select puis AB sur le 1er paddle et B sur le 2ème.

Life Force

Pour avoir 30 vies d'un coup fais HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, BA, START.

Batman

Pour aller au sound select fais HAUT, DROITE et START en même temps sur l'écran de présentation.

A Boy & His Blob

Pour transformer le blob en mur donne lui le parfum Honey et dès qu'il commence à se transformer, jette la sauce ketchup de l'autre côté.

R-Type

Juste à coté de l'écran type appuie sur BAS et SELECT ensemble, tu arriveras ainsi à l'option screen où tu trouveras pleins d'options intéressantes comme un sélecteur de niveau et de musique.

Little Nemo

Pour une surprise : HAUT, SELECT, GAUCHE, DROITE, A, A, B, A.
Et aussi . HAUT, SELECT, GAUCHE, DROITE, A, A ET B.

Fortress Of Fear

Dès le debut du jeu va vers la gauche, tu gagneras une vie et une cle La cle servira à ouvrir le 2ème coffre ou se trouve une autre vie. Avec 10 diamants tu gagneras une vie

Gradius

Pour avoir toutes les options pour les armes fais : PAUSE, HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, BA, START
Pour les continus : sur l'écran Game Over fais BAS, HAUT, et 4 fois BA sans appuyer sur START.

Burai Fighter

Pour avoir l'armement complet dès le premier niveau · LTBB
Pour avoir 99 vies : KQJQ

Super Smash TV

Sur le paddle 2 appuie sur BAS et B, puis sur START du paddle 1. Prends le mode 1 joueur 1 controller, appuie sur START sur le paddle 1. Apparait à l'ecran "circuit warp". Tu pourras alors choisir ton niveau entre le 1-2 ou 3.

Lolo 2

J'avais déjà donner des codes le mois dernier mais cette fois je les donne TOUS !!

Niveau 1-1 : PPHP	Niveau 5-1 : HRKJ	Niveau 9-1 : QGDG
Niveau 1-2 : PHPK	Niveau 5-2 : HBKM	Niveau 9-2 : QZDC
Niveau 1-3 : PQPD	Niveau 5-3 : HLKY	Niveau 9-3 : QYDL
Niveau 1-4 : PVPT	Niveau 5-4 : HCKZ	Niveau 9-4 : QMDB
Niveau 1-5 : PRPJ	Niveau 5-5 : HGKG	Niveau 9-5 : QJDR
Niveau 2-1 : PBPM	Niveau 6-1 : HZKC	Niveau 10-1 : QTDV
Niveau 2-2 : PLPV	Niveau 6-2 : HYKL	Niveau 10-2 : QDDQ
Niveau 2-3 : PCPZ	Niveau 6-3 : HMKB	Niveau 10-3 : QKDH
Niveau 2-4 : PGPG	Niveau 6-4 : HJKR	Niveau 10-4 : VPDP
Niveau 2-5 : PZPC	Niveau 6-5 : HTKV	Niveau 10-5 : VHTK
Niveau 3-1 : PVPL	Niveau 7-1 : HDKQ	Final stage : VQTQ
Niveau 3-2 : PMPB	Niveau 7-2 : HKKH	
Niveau 3-3 : PJPR	Niveau 7-3 : QPKP	
Niveau 3-4 : PTPV	Niveau 7-4 : QHDK	
Niveau 3-5 : PQPQ	Niveau 7-5 : QQDD	
Niveau 4-1 : PKPH	Niveau 8-1 : QVDT	
Niveau 4-2 : HPPP	Niveau 8-2 : QRDJ	
Niveau 4-3 : HHKK	Niveau 8-3 : QBDM	
Niveau 4-4 : HQKD	Niveau 8-4 : QLKY	
Niveau 4-5 : HVKT	Niveau 8-5 : QCDZ	

Mickey Mouse

Quelques codes :
Niveau 10 : WZFS
Niveau 20 : ZTPZ
Niveau 30 : WYCZ
Niveau 40 : TX9W
Niveau 50 : 2TWX
Niveau 60 : NTKY
Niveau 70 : SHE2
Niveau 80 : XH02

Final Fight

Sur la page de présentation appuie sur START et L en même temps et tu arrives au menu d'options où tu peux choisir ton niveau de difficulté, nombre de vies et écouter toutes les musiques du jeu.

(Pigeolet Jonathan)

The Addams Family

Pour avoir 5 cœurs, 80 vies, Garny et Pugsley sauvés : B&1&B
Pour avoir 5 cœurs, 100 vies et une epee : 21112

Golf

Si ton dernier tir est rate, appuie sur A, B, Start et Select pour recommencer et redémarrer au même trou.

Cruchet Laurent

Wizards and Warriors

Dès le départ dirige toi vers la gauche au lieu d'aller vers la droite, et tu decouvriras une vie supplementaire.

Cruchet Laurent

Double Dragon

Avant d'arriver à la quatrième mission, tu dois tuer Abobo. Pour le vaincre, saute au-dessus de sa tête et frappe-le dans la crevasse. La porte allant sur la mission 4 apparaîtra.

Cruchet Laurent

Lemmings

	Fun	Tricky	Taxing	Mayhem	Sunsoft
Niveau 01 :	SRDTPT	MGQZMGG	PQFPTBP	XNMTWVQ	TPCWFMP
Niveau 02 :	MJDVLXT	LXSFDXB	HPLHRXL	KDTJQQR	WSJCLDX
Niveau 03 :	ZBHPRLQ	ZRVXBWQ	CPZRSRV	VNTGWRB	PVNRCMV
Niveau 04 :	GWSXMHK	NKVKRTB	SMSWSPW	SQDLCRR	HZSQQHV
Niveau 05 :	NCDKKWG	GJWDHMG	DXCQKRX	JHQTCPD	KCGHCNC
Niveau 06 :	CKWDRKV	DJCQQZT	MDGMJLV	RQXNVNP	
Niveau 07 :	HCBSMGV	JHSVCQL	WZWSDMK	CBWMMLG	
Niveau 08 :	JBKZKGS	RCHFGNN	HZBCFQM	LCVDQWL	
Niveau 09 :	MMDMKKX	BJWVRCQ	SPRPVHR	KDHWTJL	
Niveau 10 :	SKFKNNB	RFPZFBJ	BWCBKXJ	GVNKKJL	
Niveau 11 :	LXNLJCP	JKJBRMQ	WRFVJDL	DXCDGNH	
Niveau 12 :	MTPCTNP	MZDCDTC	GGBCXXS	GWJTPLW	
Niveau 13 :	PCLSRCP	ZVMQKXB	TTXQXQL	LNZNHWM	
Niveau 14 :	KPMDGXZ	ZZRHJPL	DCBBWNH	MZXZKZC	
Niveau 15 :	TLVKLSW	JFLKJPX	WCBLDQX	RWLTTCQ	
Niveau 16 :	HMHRSDR	JQXRNGJ	PVFFXCR	LGJCRKM	
Niveau 17 :	MFLFHSH	WFVHQQT	NKVCKDN	CQXKBZN	
Niveau 18 :	QXPKCHB	KWVBVJP	QPDDJFB	WXTBWCB	
Niveau 19 :	MWRTLNR	TTKLKZT	QBGBPSW	NPKNKRV	
Niveau 20 :	GMXCWPS	NNFFQPV	JLXJWNW	PZQWRGP	
Niveau 21 :	KGXNLPB	ZNXBKMP	JLHHSRF	DZTHVNL	
Niveau 22 :	BVJJBGM	QSLQWTJ	WCLJNNK	RMDTBFQ	
Niveau 23 :	LGSSCZL	BGFVMFR	LVFHHMM	FCSLSPK	
Niveau 24 :	MVGDKVX	PQZWDKM	MHNNCPC	RNHQXVM	
Niveau 25 :	LSQHCQS	SBCMSJS	RNMKXLP	LTGNDXH	
Niveau 26 :	SXRQMVR	BDGQRNX	XZZSDDN	LHLTDDW	
Niveau 27 :	PMQJPMX	XPPBQWL	BBTSGZC	HCBBKHV	
Niveau 28 :	DHBPTWQ	JHQSPRH	LXFLJPX	MWLGVQJ	
Niveau 29 :	BCXLWPV	GCLKJMQ	QKZVKFT	GSPQCRQ	
Niveau 30 :	FXWBBSL	SRWGXZM	WFCSHNT	ZTTGRFH	

Super Soccer

En mode "penalty" pour faire un tir hyper puissant : indiquer la direction du tir, (grâce à la manette multi-directionnelle) puis appuyer sur B. Quand ton joueur court appuie immédiatement sur "Y" et "B" en même temps et laisse-les enfoncés.
Pour faire des tirs brossés : appuyer sur "L" et "R" en même temps et les maintenir enfoncés. Indiquer la direction du tir et appuyer sur "B". Pour un tir brosse hyper puissant, fais un tir brossé et lorsque ton joueur court, appuie sur "Y" et "B" en même temps et les maintenir enfoncés.

Rigal Morgan.

Finir Blow Out en 5 minutes

Avant la mise en marche de l'appareil, laisse appuyer le bouton START. Mettre Power en fonction. Tu arrives directement sur Stage 1, Round 1. Relâche Start. Appuie sur la touche directionnelle vers le haut pour sélectionner le "Stage". Puis sur la touche directionnel droite jusqu'à 6. Ensuite la touche "bas" pour sélectionner le "round" puis la touche droite pour aller jusqu'à 4.

Isabelle Jean.

Burai Fighter

Voici quelques mots de passe pour te permettre d'acceder a différents stages de ce jeu :

	EAGLE	ALBATROS	ACE
Stage 2	BQLL	HRQD	PQLM
Stage 3	CQMP	JRRP	FQLL
Stage 4	QTLL	KSNG	SDRQ
Stage 5	RDRN	LSMR	PLQN
Stage 6	FQCR		
Stage 7	GQMR		

Ingrid Desrues.

TEST

STREET FIGHTER II

L'infaisable a été fait, l'inimaginable a été imaginé, l'impensable a été pensé, l'incroyable mais vrai ! STREET FIGHTER 2 est aux jeux vidéo ce que le caviar est aux oeufs de lump, le foie gras aux rillettes du Mans, le champagne à l'Asti spumante ; ce que la brouette syldave est à la position du missionnaire et Banzzai aux magazines de jeux vidéo : la crème, le miel, l'élixir. Désormais notre vocabulaire comportera un qualificatif de plus. Le top de demain devra être strifighterissime ou ne sera pas !

Mais pour expliquer l'enthousiasme débridé qui m'assaille et dont j'essaie de rendre quelques infimes parcelles avec de pauvres mots humains, il y a lieu de revenir un peu en arrière. Ce jeu mythique, que beaucoup vénèrent déjà religieusement, fit l'effet d'un coup de tonnerre lors de sa sortie dans les salles d'arcade, il y a plus d'un an. Autant Street Fighter 1 était un bon jeu, autant l'on peut dire que Capcom réalise un chef-d'oeuvre du genre avec Street Fighter 2. En parlant de genre, je rappelle à ceux qui s'intéressent aux jeux vidéo d'un orteil distrait (honte sur eux) que Street 2 (c'est comme ça qu'on l'appelle à la rédac') est un jeu de combat "un contre un" qui se déroule en 2 manches gagnantes.

Coup de pied retourné dans les dents. C'est tout ce que mérite Guile, car c'est un adversaire complet et extrêmement rusé. Prend garde !

C'est tout ? Pas d'histoire ?

Il existe une excellente raison pour laquelle je ne vais pas vous parler de l'histoire, c'est qu'il n'y en a pas. Et tu vas devoir tout simplement participer à un championnat de baston où tous les sports de combat (ou presque) sont représentés. Un petit tour dans les options va te permettre de régler les boutons à ta convenance. Car, ô suprême délice, les SIX boutons de ton joypad seront utilisés ! Tu auras à ta disposition coups de poings et coups de pieds faibles, moyens et forts (calcul facile à faire !). On aurait pu craindre que la maniabilité en devienne difficile : que nenni ! Une fois habitué, on s'éclate comme un dingue tout en tentant des coups spéciaux qui demandent, c'est vrai, beaucoup de dextérité.
Hip hop, je n'aurais pas le cœur de prolonger le supplice, on commence !
Tout d'abord, on a le choix entre 8 combattants aux styles et aux origines différentes. Ryu est un japonais qui maîtrise parfaitement les arts martiaux ; Ken est "la version" US de Ryu ; Chun-Li, la chinoise, est la plus rapide d'entre tous ; Zangief est un lutteur russe aux prises puissantes ; Honda, c'est un sumo jap' qui ne connaît pas la pitié et qui ne fera pas de quartier ; Blanka est un Brésilien qui tient plus du monstre que de l'homme ; il y a aussi Guile, qui a perfectionné son style dans l'US Army ; quand à Dhalsim, cet Indou a le pouvoir d'allonger ses membres ! Ce qui doit lui valoir un certain succès : enfin, passons. Les présentations sont faites, à l'attaque ! En mode 1 joueur, tu vas devoir, avec ton perso, atomiser, désintégrer les 7 autres combattants.
Quand tu auras réussi, ne crois pas que ce soit fini : 4 combattants encore plus puissants se mettront sur ton chemin pour t'en faire voir de toutes les couleurs. Tu iras de pays en pays pour défier ton opposant "à domicile". Tu auras même le plaisir de découvrir à chaque fois un décor différent, d'une finesse à mourir ! Aux niveau des coups, tu vas être servi ! Mis à part les 6 boutons utilisés, tu pourras aussi grâce au joy, sauter sur ton adversaire et ainsi montrer ta souplesse légendaire. Je fais bien de parler de souplesse, car l'animation des combattants est d'une incroyable fluidité : on se croirait sur la borne d'arcade !
Les 12 (eh oui, c'est bien 12) méga dont disposaient les programmeurs de Capcom ont été utilisés jusqu'au dernier car le nombre d'images utilisées pour chaque perso est le plus important que j'ai vu depuis le début de ma vie de consoleux ! Et il faut le dire, j'ai quasiment tout vu. Cling fait l'éclat de lumière sur mes dents au détour d'un grand sourire.

C'est le méga top en fait !

Je pourrais t'achever en te disant que les musiques sont superbes et que les bruitages sont fantastiques... Ce n'est pas assez ? Alors sache que la durée de vie de Street 2 est immense, grâce au nombre de personnages, au nombre (impressionnant) de coups et, le meilleur pour la fin, grâce à une géniale option 2 joueurs.
Une question terrible me vient soudain à l'esprit : le paradis au bout des doigts, est-ce que ça pourrait ne pas intéresser quelqu'un ? Si, par hasard, tu étais ce quelqu'un, un conseil : file immédiatement en jungle amazonienne. Là-bas, ils ne sont pas embarrassés par les jeux vidéo.

Lionel Vilner

BONUS STAGE

Sur arcade il y avait 3 bonus stage, mais sur la version Super Nintendo, il n'y en a plus que 2. Premièrement, destruction d'une montagne de briques. Deuxièmement, éclatement d'une bagnole. Il faut avoir les poings durs !

LES "CHEAT MODE"

Ça t'intéresse de jouer le même perso en mode 2 joueurs (voir photo) ? C'est simple, pendant le jingle "Capcom" fais cette manip' sur le 1er joypad : Bas, R, Haut L, Y, B. Tu entends un petit son, et le tour est joué !

N'importe quand, pendant l'inter-scène du petit avion, laisse ton doigt sur Select et tu pourras changer la config des boutons. Utile si un joueur prend la partie en cours.

VOYAGE TOURISTIQUE AU JAPON

LA SALLE DE BAIN DE E. HONDA

LE BRÉSIL : IL N'Y A PAS QUE DES FOOTBALLEURS

LA BASE MILITAIRE DE GUILE

VIRÉE EN MER AUX U.S.A.

LA CHINE AVEC SES CYCLISTES

ON NE DIT PLUS U.R.S.S. !

L'INDE : BERCEAU DU COMBAT SPIRITUEL

Les combats se termineront souvent par un "Double K.O." signifiant la défaite simultanée des deux opposants. Tu devras alors rejouer le round.

LES COMBATTANTS, LEURS COUPS SPECIAUX

E.HONDA



Style : Sumo
Origine : Japon
Taille : 1,85 m
Poide : 137 kg

Honda est un gars dont la lenteur est compensee par une bonne puissance.



Ici, Edmond (oui c'est son prénom) se projette tête en avant contre son adversaire. Ce coup le rend assez vulnérable



Voici le coup des mille mains. Pas besoin de te faire un dessin, un adversaire qui se fait coincer par Edmond peut faire ses prières !

BLANKA



Style : Oestructeur
Origine : Brésil
Teille : 1,92 m
Poids : 98 kg

Ni homme, ni bête, Blanka a des pouvoirs spéciaux et possède un instinct feroce !



Un coup facile à réaliser mais difficile à placer. De toute façon, on sait bien que Blanka aime se tenir au "courant" !



Blanka se roule en boule et se projette sur son malheureux opposant. S'il se fait contrer, il peut perdre un max d'energie.

GUILE



Style : Combat pur
Origine : U.S.A.
Taille : 1,82 m
Poids : 86 kg

Entraîné dans l'armée américaine, Guile est un combattant complet au style ravageur.



Voici le Somersault Kick. Grâce à cette attaque en hauteur, Guile ne craint quasiment rien des coups sautés de ses adversaires.



"Sonic Boom !" crie Guile en lançant ses boomerangs destructeurs. Cette attaque est rapide et permet de très bons enchainements.

CHUN LI



Style : Kung-Fu
Origine : Chine
Taille : 1,70 m
Poids : Secret !

La seule fille du jeu ne va surement pas se laisser faire. Elle saute haut et est tres rapide.



Voici un hélicoptère retourné qui, s'il est bien placé, peut faire des ravages sur l'energie adverse !



Tel Honda, Chun-Li possède une rapidité phénoménale, mais au niveau des jambes. Son coup de pied éclair en est la preuve !

ZANGIEF



Style : Lutte
Origine : Ex-URSS
Taille : 2,11 m
Poids : 115 kg

Il a connu les crises et les queues dans les magasins, Zangief va maintenant se defouler !



Le Mega-Pile Driver-Rotationel est le coup le plus difficile à executer. C'est normal, il bouffe 1/3 de l'energie de l'adversaire !



Voici un coup qui est la copie conforme du "tourne de main" de Haggar (dans Final Fight). Merci Capcom !

DHALSIM

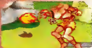


Style : Yoga
Origine : Inde
Taille : 1,75 cm
Poide : 48 kg

Il est extrêmement lent, mais il peut allonger ses membres. Un perso difficile a manier.



Le "chauffeur" grille les adversaires sur place. Qui a commandé une grillade de Ryu sauce japonnaise ?



"Yoga Fire !" Dhalsim envoie une jolie boule de feu. Mais c'est vraiment du feu ! Le genre qui brûle les doigts quand on y touche !

LES BOSS !

BALROG



Style : Boxe
Origine : U.S.A.
Teille : 1,98 m
Poids : 102 kg

Balrog est une brute surpuissante. Il utilise ses poings d'acier pour martyriser ses adversaires. Ses coups portent même quand tu essaie de parer !

VEGA



Style : Inconnu
Origine : Espagne
Taille : 1,86 m
Poide : 72 kg

Voici l'adversaire le plus a... Il peut s'accrocher à la grille pour... te sauter dessus, et en plus il possède une griffe acérée









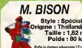
SAGAT



Style : Boxe Thaï
Origine : Thaïlande
Taille : 2,26 m
Poids : 78 kg

Il était le dernier adversaire de Street Fighter 1. Maintenant, il revient reconquérir son titre ! Son fameux "Uppercut du Tigre" t'aidera beaucoup !

M. BISON



Style : Spécial !
Origine : Thaïlande
Taille : 1,82 m
Poids : 80 kg

Enfin le dernier adversaire ! Tout tes réflexes seront mis à rude épreuve. Il est extrêmement puissant et étonnemment rapide. Je te souhaite bonne chance !









LA MEILLEURE CONFIG' POUR JOUER (COMBATTANT TOURNÉ VERS LA DROITE)



RYU



Style : Karaté
Origine : Japon
Taille : 1,75 m
Poide : 76 kg

Ryu est un athléte parfait : c'est mon préfere !



Le Ha Do Ken, que l'on peut voir dans le dessin animé, Dragon Ball.

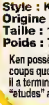


Un coup de pied en rotation assez efficace quand l'ennemi est dans les pommes



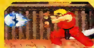
La meilleure attaque du jeu : le fameux Dragon Punch !

KEN



Style : Karaté
Origine : U.S.A.
Taille : 1,76 m
Poids : 76 kg

Ken posséde les mêmes coups que Ryu. Mais il a terminé ses "etudes" aux U.S.A.



Ken connait les mêmes techniques que Ryu. Ils avaient le même maitre !



Encore l'hélicoptère, appelé plus intimement, Tatsu Maki ..



Ce superbe uppercut envolé calmera plus d'un combattant !

Capcom
1 à 2 joueurs BANZAÏ

COMBAT

GRAPHISME	95%
ANIMATION	96%
SON	88%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	92%
INTERET	96%

● "LE" jeu a possèder à tout prix !

TEST

SUPER WRESTLEMANIA

Rubrique petites annonces : jeu sans aucune prétention intellectuelle recherche parfaits abrutis en vue de passer un bon moment ensemble. Reçois le soir, le mercredi et le samedi pour moments d'une incroyable intensité. Coups vaches, voire légèrement vicieux non prohibés. On peut venir avec ses cuirs et sa cravache. Tenue déshabillée obligatoire (maillot une pièce conseillé). Les meilleures parties se font à quatre. Discrétion assurée.

De nos jours, le sport demande beaucoup de qualites : finesse, force, jugeote... Mais certains d'entre eux ne demandent qu'une seule chose : la force brutale, animale. Wrestlemania fait partie de ces jeux où la reflexion n'est pas vraiment nécessaire. Comme tu ne l'as peut-être pas devine, c'est du catch dont il s'agit et il ne fait appel qu'aux instincts primaires. C'est un jeu de massacre, de bourrins, on detruit amis et ennemis, enfin tous ce qui tombe sous la main (ce qui inquiète d'ailleurs beaucoup ma pauvre mere). Pas besoin d'être un petit genie pour y jouer. Par contre les realisateurs doivent être geniaux, eux, pour nous avoir pondus une animation aussi incroyable.



"Et je tape, tape, tape dans ta tronche a toi et je frappe, frappe, frappe sur ton menton bien rond." Le sport en chantant, c'est bien mieux !

On plante le décor !

La scene se passe sur un ring plein cadre. Des images digitalisees te montrent la trombine pas racontable des lutteurs. On reconnait nettement ceux de l'émission "Les Super Stars du Catch" sur Canal +. Tu es un des meilleurs "wrestlers" (catcheurs) et tu veux le montrer à tout le monde, le genre un peu crâneur quand même ! Maintenant que tu es suffisamment entraîne, que de tes bras giclent à chaque instant quelques feuilles d'epinard, tu es prêt et... *On se retrouve dans quelques instants avec les combattants mais d'abord, une petite page de publicite...*

"les carambars Danone sont le delice du palais, voyez comme ils sont fondants. un carambar Danone, voila une denrée qu'elle est bonne ! *Non, non, ne zappe pas, il n'y en a plus qu'une*

As-tu pensé a glisser un choco BM dans ton cartable ? Chocos BM et tout le monde s'aime !

On se croirait presque devant sa tele pendant un match. Tu choisis ton catcheur parmi les 10 meilleurs américains du moment, ton ou tes adversaires et tu te bats comme un chiffonnier. Tous les coups sont permis, même les plus vaches. Tu frappes, cognes, balances, ecrases, enfin tous ce qui faut pour laisser ton adversaire en pièces detachées. Les combinaisons sont tres nombreuses et realistes. Bien que le jeu ait une bonne animation, un son honnête, de bons graphismes, il y a certains points qui laissent à desirer. Tout d'abord la jouabilité, durant tous le jeu, tu appuies comme un debile sur les boutons (bonjour le SAV). Il manque egalement le championnat. Quand tu as fini le combat, on te demande de recommencer ou de faire un autre match.

Il manque quelque chose !

Wrestlmania est un jeu 100% massacre a deconseiller aux âmes sensibles. Le fait que certains points aient éte negliges



rendent le jeu lassant, mis a part les fanatiques qui prendront un pied total. Surtout le jeu à deux qui permet d'être quatre car un joueur permet de piloter un autre contre la console ou un seul autre si ton adversaire fait la même chose. Pigé ? Non ! Evidemment, j'aurais du me rappeler de l'annonce. Fais toi expliquer par un copain qui a echappé au pois chiche. J'ai fait mon possible.

Régis Crochet



Si ça continue, nos deux amis vont finir leur combat sur les genoux des spectateurs des premiers rangs... enfin si celui qui vole dans les airs est encore capable de bouger.

Ljn
1 à 2 joueurs
BANZAÏ

SPORT

84%	GRAPHISME
93%	ANIMATION
81%	SON
78%	JOUABILITÉ
87%	DURÉE DE VIE
86%	INTERET

● Les amateurs adoreront, les autres.

QUELQUES COUPS



Un superbe retournement de l'adversaire destine a lui casser les reins. Efficace !



Un gros coup de boule dans ta tête a toi, c'est tout ce que tu mérites. Tiens ! Et encore tiens ! !



Waaouu... en montant sur la troisieme corde, tu peux même tenter un ecrasement de la gorge



Coup de pied chassé apres trois pas d'élan, c'est presque aussi gracieux que la gymnastique feminine



A partir de la deuxieme corde, c'est pas mal non plus même si la victoire n'est pas assurée.



Joli "suplex" de la part de Hulk Hogan. A mon avis, l'adversaire n'y resistera pas



Parfait exemple du plaquage ! Si l'arbitre tape trois fois de la main, c'est gagné !



Allez hop, va donc voir dans les premiers rangs si j'y suis ! Ca, c'est une projection hors du ring.

LES SUPERSTARS



Animal
TAILLE : 1m85
POIDS : 118 kilos



Typhoon
TAILLE : 1m83
POIDS : 161 kilos



Million Dollar Man
TAILLE : 1m87
POIDS : 117 kilos



Sid
TAILLE : 1m93
POIDS : 120 kilos



Undertaker (le croque mort)
TAILLE : 1m93
POIDS : 132 kilos



Hulk Hogan
TAILLE : 1m98
POIDS : 135 kilos



Hawk
TAILLE : 2m05
POIDS : 118 kilos



Earthquake
TAILLE : 1m85
POIDS : 210 kilos



Macho Man
TAILLE : 1m96
POIDS : 135 kilos



The Snake (le serpent)
TAILLE : 1m87
POIDS : 111 kilos



Que vous soyez joueur sur :

Nintendo Entertainment System® — Game Boy — Super Nintendo Entertainment System

Joe & Mac : Caveman Ninja

Disponible sur Nintendo et Super Nintendo.
Sortie en janvier sur Game Boy.

c'est la rigolade assurée.

Joe & Mac / Caveman Ninja est une excellente conversion multilingue du jeu d'arcade culte, sur tous formats.
Facile d'accès, doté de graphismes très soignés et d'un humour décapant, Joe & Mac est vraiment un jeu génial. Le mode "Super Game" à deux joueurs est à se tordre de rire. Les boss préhistoriques sont très laids et les femmes délivrées, elles très mignonnes, vous embrassent, que demande le peuple ! Dans l'eau, le feu, la neige ou la campagne vous passerez en compagnie de Joe & Mac de longues heures d'amusement.



36.15 LUDI GAMES





2 JOUEURS




Nintendo


Nintendo


Game Boy


Super Nintendo


Super Nintendo

Nintendo

elite

Distribué par Guillemot International
B.P. 2 - 56200 La Gacilly

FUN

TEST

ZELDA 3

"Aide-moi, je m'appelle Zelda. Je suis enfermée dans le donjon du château". Jamais tu n'entendis une plus douce voix, jamais tu ne connus d'aussi exquises vibrations, jamais une plainte aussi desespérée ne vint jusque à toi, jamais appel ne laissa une telle empreinte sur ton âme. Ce message télépathique, entendu pendant ton sommeil, va changer ton destin et c'est cette aventure que tu vas vivre maintenant qui constitue cette nouvelle page de la Légende de Zelda.

Voici qu'arrive enfin, le plus grand, le plus beau, le plus genial, le plus attendu des jeux de rôle/aventure, ZELDA 3. Coup de bol, c'est sur Super Nintendo qu'il débarque. Et comme si cela ne suffisait pas, il est entièrement en FRANCAIS, ce qui ne s'était jamais vu auparavant !

On commence par le pourquoi du comment !

Voici l'histoire de ce jeu qui risque de faire un tabac sans précédents . tout commence un soir ou ton oncle et toi-même roupillés tranquillement, lorsque tout a coup, l'inattendu brise tout à coup tes rêves : la princesse Zelda qui t'appelle vient, ce que tu ne seis pas encore, d'être enlevée par le tristement célèbre Ganon !!! Alors, ton oncle (qui se fait un peu vieux tout de même) part à sa recherche et te demande de l'attendre sagement a la maison. L'appel a été si fort que tu suis ses traces pour une aventure qui se révélera être la plus longue et la plus passionnante qui soit. Tu devras alors parcourir des contrées oubliées, des châteaux et surtout des donjons maléfiques, affronter des boss plus affreux les uns que les autres, récolter des objets, un à un, qui te permettront de poursuivre ta quête, une quête que tu penseras souvent ne pas pouvoir mener au bout. Cela se deroule a travers un pays immense, Hyrule, ou tout le monde vivait bien tranquille avant l'arrivée du terrible sorcier qui veut s'emparer du pouvoir. En fait, ce sont de deux pays qu'il s'agit puisque l'aventure commence a Hyrule, puis, dans la seconde moitie du jeu, dans un monde parallele, ou regne encore plus de forces maléfiques : le monde des ténèbres qui abrite le repère de ton pire ennemi, Ganon. Ce qui induit encore plus de châteaux et surtout plus d'heures de jeu en perspective.

Un monde à part entière !

Les personnages qui font partie du bestiaire d'Hyrule sont très nombreux et possèdent, chacun, des caractéristiques étonnantes, l'inventaire des éléments est impressionnant, les casse-têtes à résoudre ainsi que les coutumes qu'il est nécessaire de connaître sont innombrables. Ton equipement est digne des plus belles panoplies de héros et tu as acces à de multiples cartes qui, a chaque instant te guident dans ta mission (avec déplacement et zoom possibles grâce au mode 7. Le maniement de ton épée est extrêmement complet. Ta marge de manœuvre est soutenue par deux écrans qui te permettent en temps réel de savoir tout ce qui, t'est utile. La vue générale se fait du dessus et de trois-quart.
Les combinaisons sont infinies et donnent à ce jeu une durée de vie incroyable et un intérêt fantastique. D'autant que les modes de sauvegarde sont très bien faits et judicieusement proposes tout au long de l'aventure.
Ce qui apparait nettement dans ce jeu, c'est toute l'ingeniosité des scénaristes de Nintendo, qui nous ont concocte LE plus grand jeu de rôle/aventure qui soit : Zelda 3 est bourré de passages secrets et d'astuces qui te demanderont les plus grands efforts de reflexion, pour passer, un à un, les obstacles.
On peut, a cette occasion rendre hommage à Nintendo qui édite, dans chacune des catégories de jeu vidéo, le Must du genre, toutes machines confondues : Super Mario 4 pour le jeu de plateau, F-Zéro pour la course automobile, et maintenant Zelda 3 qui va sûrement faire des ravages.

Un jeu super génial, en français, je te le rappelle, et qui n'a rien a envier à ses prédécesseurs, Zelda 1 et 2.
On pourrait dire que c'est le jeu de rôles/aventure parfait si, malheureusement, ne se trouvaient dans la notice des informations qui t'aideront à passer des epreuves un peu trop facilement. Ne t'y refere que contraint et force.
Depêche-toi de l'acheter avant qu'il soit en rupture de stocks !

David Taborda

LES MANIEMENTS DE L'EPEE

Pour donner un simple coup d'epee, appuie sur le bouton B

En laissant le bouton B enfoncé, la puissance de ton épée se concentre. Avec cette technique, tes ennemis ne résisteront pas.

Avec les bottes de Pegase et le bouton A enfoncé, tu attaqueras tes ennemis à la manière d'un taureau. Olé !

Avec les Cœurs au maximum et en appuyant sur le bouton B, ton épée lancera un rayon laser.

EQUIPEMENT DU HEROS

Ton épée. Elle dispose de 4 niveaux de puissance. Pour connaître son etat, il faut consulter l'ecran de contrôle.

Un des boucliers du jeu pour se prémunir des attaques ennemies. Indispensable pour ta quete

Cette armure absorbe 25% d'un coup ennemi. L'armure rouge absorbe 50% d'un coup ennemi.

Ces bottes te permettront de lancer une attaque eclair sur tes ennemis qui n'auront plus qu'a fuir.

Ces 2 " paires de gants" magiques te permettront de soulever les pierres qui obstrueront ton passage

Avec ces palmes, tu pourras nager en eau profonde et qui sait, rencontrer des choses etranges.

Avec la perle de la lune en ta possession, tu conserveras ta forme humaine dans le monde des ténèbres.

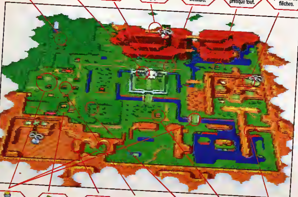
Grace a ce coffre tu vas obtenir l'un des 4 bocaux te permettant de ranger plusieurs objets.

Tu viens enfin de trouver le sanctuaire qui est aussi la sortie du premier château. Maintenant le monde d'Hyrule t'est ouvert.

Le champignon !!! Tu vas t'empresser de l'échanger contre un objet chez la sorcière.

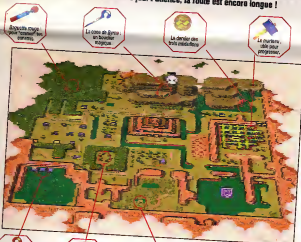
Les deux cartes ci-dessous, avec l'emplacement des principaux objets, sont destinées à aider tous les aventuriers perdus dans le monde de Zelda 3. Bonne chance !

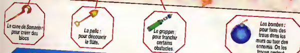






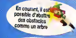
Après avoir découvert le miroir, le joueor peut enfin passer du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres et terminer le jeu. Patience, la route est encoro longue !





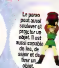
LES ACTIONS DU HEROS


Avec les bottes de Pégase, il est possible de courir.


En courant, il est possible d'abattre des obstacles comme un arbre


Avec les palmes, le personnage peut nager.


En présence d'un autre perso, le héros peut dialoguer.


Le perso peut aussi soulever et projeter un objet. Il est aussi capable de lire, de saisir et de tirer un objet.

LES GARDIENS DES CHATEA[UX]


Gardien 1 : facile, tu tires des flèches, c'est tout !


Gardien 2 : attention, les vers géants sortent de partout et nulle part.


Gardien 3 : touche sa queue et den d'autre.


Gardien 4 : "martelle" lui la tête puis tire quelques flèche.


Gardien 5 : utilise ton grappin pour retirer ces petites boules.


Gardien 6 : tu tapes et retapes encore.

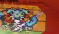

Gardien 7 : la tête !!! Rien que la tête.


Gardien 8 : utilise ton baton de feu pour le réchauffer un peu !


Gardien 9 : drôle de monstre ! Mais pas si dure qu'il en a l'air.


Gardien 10 : la solution réside dans tes batons de feu et de glace.


Gardien 11 : la technique est simple, renvoie lui toutes ses armes à l'aide de ton épée.


Gardien final : tu ne crois tout de même pas que l'on va te donner la soluce finale. Débrouille toi !



Un des nombreux quart de cœur que tu ramasseras tout au long de ta quête et qui augmenteront et régenereront ton niveau d'énergie.


Tu retouves ton oncle qui, blessé, va te leguer son épée et son bouclier. Sus a l'ennemi..


Tu viens de trouver l'arc. Sympa pour affronter le boss de ce palais.

Nintendo
1 joueur
BANZZAI

ROLE/AVENTURE

GRAPHISME	86%
ANIMATION	87%
SON	90%
JOUABILITÉ	95%
DURÉE DE VIE	96%
INTERET	95%

● Encore un "must" de chez Nintendo



BANZAÏ

LE MAGAZ
NINTEN



NE DES CONSOLES
DO – 10 FRANCS

STREET FIGHTER II

TEST SNIN

POPULOUS

Certains s'imaginent, sans doute, que tester des jeux pour les magazines est un plaisir et que les causses qui ont dégoté la combine sont les rois du pétrole. Je dis : halte aux chimères ! la vérité est tout autre. La vie de testeur de base est un enfer. Cayenne, en pire ; c'est pas dur, on m'appelle Papillon. Tu ne me crois pas. Alors, découvre ce qu'est la journée de plomb d'un testeur de Banzzaï.

6 h 30 : J'arrive, haletant, et je cherche fébrilement une nouveauté. J'ai trouvé : voila Populous.
7 h 15 : Je lis la notice. Etre un dieu ! Avoir toute une population à ses pieds, diriger un monde, avoir un monceau de nanas à ses pieds. Voila qui est excitant (à propos, les filles : 3615 Konsol. Gros bisous à Lionel). Mais, attention, gaffe au dieu adverse !
De 9h a 11h : Je fais des photocopies pour la standardiste qui est ach'ment a la bourre.
12 h 15 : J'ai fait le tour complet du jeu, et j'ai aimé ! On t'attribue une population sur une carte déterminée, et tu vas devoir la faire croître pour exterminer la population du dieu ennemi. Pour cela, tu disposes de plusieurs mauvaises actions sur ton échelle de destruction : tu peux, au debut, aplanir ou agrandir le terrain, faire construire tes petits personnages, les faire se réunir...
Plus ils croient en toi, et plus ta "mana" augmente. Cela te permettra de faire appel a des pouvoirs magiques qui retarderont les ennemis : tremblement de terre, raz-de marée (pense à surelever tes terres par rapport a la mer)...
Tes pouvoirs magiques pourront aussi t'aider : création de chevaliers (plus forts qu'un homme normal), ou encore le fameux Armageddon ou guerre finale ! Tout le jeu est représenté en 3D isométrique et tu agiras sur ton peuple via des icônes sur lesquelles tu peux cliquer à tout moment.

La tactique consiste à applanir le terrain pour que les hommes puissent construire et se developper

Une belle tronche qui te félicitera après chaque conquête.

Un début de conquête : le terrain est assez accidenté.

Excusez-moi, je pars me faire un "merguez-frite" vite-fait, bien-fait.
14 h 00 : (il en met un temps pour boutter ! – note du correcteur)
Je me remet au jeu pour le terminer.
16 h 00 : Je remplis des enveloppes pour la "pub", sinon ça partira pas au courrier ce soir.
18 h 00 : Le boss m'envoie chercher des bières et des cafés ; c'est normal, y dit, vu que je suis le bizuth.
18 h 30 : Finalement c'est moi qui vais à la poste, parce que le coursier est pas encore rentré.
20 h 00 : Je mange un "Macdo", en esperant que personne va me tomber dessus pour une corvée.
20 h 30 : Ouf, ils sont presque tous partis et je me remets au jeu : je ne me souviens plus de tous les trucs. Je réexplore un dernier petit coup.
22 h 00 : Voilà, ça y est, j'ai trouve comment terminer mon test : La maniabilité plus que douteuse (le temps de reponse du joypad est vraiment nase). Malgré ce petit défaut, Populous demeure un modèle du genre pour les fanas de stratégie. N'oublions pas qu'a sa sortie sur micros en 1988, Populous devenait un jeu mythique. Avec sa centaine de niveaux, son option password, et son charme unique, Populous n'a pas pris une ride et reste le top de la strategie sur Super Nintendo.
Allez, je vais porter mon texte à la maquette.
23 h 00 : La page est faite, je corrige une dernière fois et je met les voiles parce que demain matin, il faut que j'y sois tôt.

Lionel Vilner

LES POUVOIRS D'UN DIEU

- ***Baisser/surelever :*** C'est le 1er pouvoir. Il te permet de baisser et de surelever le terrain afin que tes hommes construisent (uniquement sur terrain plat) et se developpent.
- ***Déplacer l'aimant papal :*** Tu pourras déplacer l'Objet de Culte qui attirera tous tes fideles.
- ***Tremblement de terre :*** Un petit coup sur le terrain adverse, et ils auront tout à refaire. Mais n'oublie pas que le dieu adverse possede les mêmes pouvoirs que toi !
- ***Marais :*** Encore un truc pour gacher les constructions ennemies !
- ***Chevalier :*** L'homme porteur de l'aimant papal se transformera en un chevalier (sans cheval), plus fort qu'un homme normal. Utile pour casser de l'ennemi !
- ***Volcan :*** Grâce à ce pouvoir, tu rendra le terrain ennemi impraticable. Si le dieu adverse fait la même chose, tu ne pourras plus construire à certains endroits.
- ***Raz de Marée :*** avant d'utiliser ce pouvoir, pense a construire en hauteur. Sinon tu risque d'être englouti par la mer !
- ***Armageddon :*** l'arme finale ! Les hommes de chaque camp se regroupent en un seul pour une lutte ultime et sans merci !

LES DIFFERENTES CONSTRUCTIONS

Plus tes hommes disposent d'une surface plane elevee et plus ils peuvent construire des habitations complexes et resistantes. On passe de la vulgaire hutte de paille au gros chateau en pierre !

SUR LE BOUT DES DOIGTS !

EVOLUER RAPIDEMENT DANS LA MAP
EVOLUER DOUCEMENT DANS LA MAP
SURELEVER LE TERRAIN
APLANIR LE TERRAIN
DEPLACER LE CURSEUR
ACCEDER AUX ICONES

En haut à gauche, la map est affichee. En haut a droite, le nombre d'hommes de chaque dieu, ses fidèles en fait (pas grand chose pour l'instant).

Divers decors te seront proposes pour briser un peu la monotonie du graphisme. Mais dans le feu de l'action, on n'a pas le temps de s'ennuyer !

Imagineer
1 joueur
BANZZAÏ

STRATEGIE

85%	GRAPHISME
75%	ANIMATION
81%	SON
77%	JOUABILITÉ
92%	DURÉE DE VIE

90% INTERET
● Malgré son âge, le jeu garde tout son attrait.

TEST

SMASH TV

Tu es le genre de gazier qui gerbe en voyant "la roue de fortune" ou bien encore qui se paye des crises d'épilepsie à la simple vue de Patrick Roy dans "le juste prix". Pas de problème ! Il te suffit de te shooter à l'azote liquide pour une petite cure d'hibernation. Dix ans où tu roupilles à moins 130 degrés (il faut bien cà, car c'est à cette température que l'alcool congèle). Tu te retrouves en 1999 et place aux jeux du cirque où ça tape, où ça bouge, où ça crie de tous les côtés. Les téléspectateurs veulent du "reality game show", eh bien ils vont être servis, bien au delà de ce qu'ils avaient pu imaginer de pire.

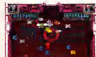
Pour cela, un producteur d'un nouveau genre (le fils naturel de Pascale Breugnot et de Ceaucescu) a trouvé la formule magique tout en gardant les bonnes vieilles habitudes

Retour vers le futur !

On est en 1999 donc, et on peut participer à un jeu télévisé nommé Smatch TV. Comme dans chacun des shows classiques, le joueur va essayer de gagner un max d'argent et de cadeaux. Tu craches pas dessus, on sait, on sait. Tu n'as pas à avoir honte, car la conjoncture n'est pas meilleure que celle de 1992. Il y a juste un hic, mais de taille, car c'est au péril de ta vie que tu devras gagner tes cadeaux et ton but est de progresser dans des salles lugubres où arrivent des dizaines de figurants qui n'ont qu'une seule devise : personne derrière, personne devant... de vivant, bien sûr.

Le prix du danger !

Heureusement, l'animateur a prévu pour toi un pistolet mitrailleur qui, bien manié, est capable de faire des ravages. Et c'est au beau milieu de tout ça que tu devras ramasser tous les cadeaux que tu pourras. Ca nous change des "maries de l'A2"



Action intense, rapidité infernale, ton taux d'adrénaline va vite monter !

Si l'un des deux joueurs attrape le "bingo" au centre de l'écran, ça sera le "nettoyage" total !

n'est-ce pas? On imagine la trombine de Christian Morin, face aux caméras, le bras déchiqueté d'un candidat entre les mains, en enjambant un autre, agonisant, pour sauver le troisième sur le point d'être découpé à la tronçonneuse.

Au fait ! Directement au fait !

Bon, allez, râle pas. Je sais, j'ai pas beaucoup parlé du jeu. C'est fait exprès, parce que, malheureusement, y a pas grand chose à dire. Au fur et à mesure de ta progression, ta mission sera de plus en plus périlleuse et tu seras vite encerclé de tous côtés. Les ennemis sortiront de tout côté et tu devras être d'une extrême vigilance pour ne pas te faire toucher. Une ribambelle de bonus apparaissent ; missile, grenades, tir multiple et j'en passe. Côté technique, pas grand chose. Des graphismes décevants et indignes d'une Super Nintendo. Pour les musiques, on nous offre des airs agaçants qui auront tôt fait de te taper sur le système. Heureusement, une animation à couper le souffle et la possibilité de jouer à 2 sauvent le jeu d'un ennui rapide. Je ferais aussi l'éloge de la jouabilité qui est au top. En effet, la disposition des boutons de ton paddle est astucieusement utilisée et chacun de ceux-ci te permet de tirer dans tous les sens. Au final, un bon "défouloir" à conseiller à tous les fanas de l'action. Amateurs de carnage...

David Taborda

P.S : Un petit truc pour progresser facilement. A deux joueurs, il suffit de se placer dans un coin dépourvu de mines (par exemple en bas à gauche) et de tirer tout azimut.



Vers la fin du jeu, les décors changeront et tu évoluera dans une sorte de forêt

LES BONUS



Carnage immédiat dans les rangs ennemis grâce au lance-roquettes.



Bingo ! Voici un bonus qui détruit tout les ennemis se trouvant à l'écran.



Durant le jeu, attrape 10 de ces clés et tu auras une fin différente.



Le lance-grenades a une courte portée mais est très puissant



Ce petit bidule tournera autour du joueur pour arroser les ennemis de pruneaux !



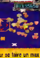
Voici une sorte de bazooka qui lance des boules explosives vers le haut.



Ce bonus rend le joueur immortel pendant un court instant.



Avec celui-là, plusieurs boucliers te tourneront autour pour te protéger.



Ce bonus augmentra ta vitesse de déplacement. Utile.



Le triple tir te permet de tirer dans trois directions !



On ne refuse jamais une vie en plus, n'est-ce pas ?

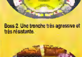
LES BOSS



Boss 1. Mutoïd Man est un mec du genre "j'me laisse pas faire" !



Boss 2. Une tronche très agressive et très résistante.

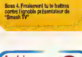


Boss 3. Deux serpents qui n'hésiteront pas à te griller les fesses.



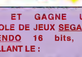
Boss 4. Finalement tu te battras contre l'ignoble présentateur de "Smash TV"

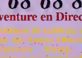












Des dizaines de sprites à l'écran et pas un seul ralentissement

Une salle bonus pour se faire un max de cadeaux !

Acclaim
1 à 2 joueurs
BANZZAI

ARCADE / ACTION

GRAPHISME	61%
ANIMATION	89%
SON	64%
JOUABILITÉ	87%
DURÉE DE VIE	76%
INTERET	82%

■ Adaptation plutôt ratée. Plaira tout de même aux fanas d'action

TEST

TORTUES NINJA 4

Après les calbuts, les surgets, les casquettes, les crayons, les cahiers, les yoyos, les ballons, les collectors, les édredons, les films, les BD, les 36 15, les 36 16 tortues Ninja, après les lièvres et les tortues Ninja, après les consoles Nintendoja, et j'en ai oublié un bon millier, on s'était dit, un peu hâtivement sans doute, qu'on allait pouvoir souffler un peu et rêver à autre chose. Que non point, ti'gars, car Tortues Ninja 4 est là et bien là.

Génération 4 avait lancé la mode. Castlevania 4, sorti le mois dernier. Konami récidive et sort Tortues Ninja 4 . Le numéro 4 est en forme. Loto, quarté, quinté +, vous savez ce qui vous reste à faire. Après avoir fait des tâches de mozarella dégoulinante sur la Nes, les Tortues reviennent bouffer de la pizza sur la 16 bits de Nintendo.

Cowabunga !

Elles aussi sont 4, elles sont toujours vertes et toujours aussi efficaces lorsqu'il s'agit de torsions de nombrils ou de balances de guiboles. Si t'en a marre des jeux de baston tu as tort et le tort tue ! (whouarf ! whouart !), car ton univers change radicalement grâce à Turtles in Time. Le jeu se déroule la plupart du temps selon un scrolling horizontal de bonne facture qui dévoilera de beaux décors, différents selon les niveaux (la rue, la préhistoire, un bateau, une base spatiale et bien d'autres encore). En tout cas, c'est varié ! Tu devras ou vous devrez (car on peut y jouer à 2, chacun choisissant sa Tortue préférée) massacrer une tonne d'ennemis qui, inlassablement, tenteront de vous faire échouer. Petite précision, on peut aussi choisir de juer à deux l'un contre l'autre. Les animations de nos reptiles verts sont assez délirantes et sont d'une fluidité assez extraordinaire.
Le nombre de coups est très varié et change d'une Tortue à l'autre avec toutefois quelques constantes. Le truc le plus étonnant consiste à prendre son adversaire et le balancer vers toi : c'est à dire que l'ennemi zoome carrément sur l'écran !

Qui c'est le méchant ?

Sinon, pour l'histoire, sache que Krang (le big boss) a enlevé la statue de la liberté (on voit les choses en grand chez les méchants !). Tu va devoir te battre contre toute sa bande afin de récupérer la dite statue. Ta balade t'emmènera voyager dans le temps et tu te retrouveras dans plusieurs époques de notre Histoire. Et ce que tu vas vivre n'a rien à voir avec celle des manuels d'école
De temps en temps tu pourras ramasser une pizza pour te regénérer ou un "Turtle Power" pour décupler tes forces pendant un court instant. Ces bonus sont d'ailleurs présents en nombre restreint. Tortues 4 a tout l'air d'un jeu baston classique, mais il n'en est rien. Il y a notamment un niveau "à la" F-Zero qui pète du tonnerre de dieu ! Mais ce n'est pas tout puisque les programmeurs ont incorporé des niveaux assez délires comme un combat sur un ascenceur ou encore une phase en 2D dans laquelle le (ou les) joueur(s) juchés sur des skate-board du futur doivent éviter toutes sortes d'ennemis. Turtles in Time est un jeu tout ce qu'il y a de plus fun avec un son giga délirant qui te laisse tout ratatiné des oreilles !

Génial, mais...

Le jeu est un peu trop facile, et ce défaut baisse énormément la note finale.
Même les moins doués d'entre vous n'éprouveront aucune peine à terminer le jeu et ce même dans le mode le plus difficile.
Allez, sans rancune les chéloniens (prends ton dico, tu me fatigues avec tes questions !).

Lionel Vilner

MIKE 528 — DON 538

Dans ce niveau, tu évolueras sur une route futuriste. L'effet rendu est remarquable, on se croirait sur F-Zero !

Voici un exemple parfait du zoom infernal dont je te parlais.

Electrocution directe ! Les diverses animations sont archi-marrantes !

Action intensive, ennemis qui en redemandent, c'est parfait !

Sbam ! Michael-Angelo vient de se manger une planche de navire. Bonjour les dents !

LES BONUS

La pizza te redonnera toute ton énergie. C'est utile, n'est-ce pas mon cher Leonardo ?

Le "Turtle Power" : tu tournes sur toi-même et tu défonces tous les ennemis par la même occasion

LES BOSS

BOSS 1. Un homme-mouche armé d'une mitraillette. On aura tout vu !

BOSS 2. Une tortue mécanique armée de canons lasers. Gaffe ! elle allonge ses "membres"

BOSS 3. Dans les égouts, ce gars sur son engin t'attend avec ses missiles et mitraillettes

DEMI-BOSS 4. A la moitié du niveau 4, ces deux mutants essaieront de te faire avaler ta carapace.

BOSS 4. Original, tu dois balancer les ennemis sur Shredder qui essaie de te trouer la peau.

BOSS 5. L'un des plus difficile à avoir. Une tortue préhistorique très hargneuse !

BOSS 6. Il suffit de tuer un seul de ces deux idiots pour pouvoir s'en débarasser définitivement.

BOSS 7. Après les tortues ninja, voici le crocodile boxeur ! Après tout, pourquoi pas ?

BOSS 8. Première rencontre avec Krang. Rien de bien difficile, on compte sur toi !

FINAL BOSS ! Le véritable boss, c'est Shredder ! Un conseil : frappe-le uniquement une fois qu'il a exécuté son attaque bleue. Tu devrais certainement y arriver !

BOSS 9. Krang vient se venger. Cette fois-ci, tu auras peut-être un peu plus de mal

SUR LE BOUT DES DOIGTS !

COUP SPECIAL
DIRIGER LA TORTUE
FRAPPER
SAUTER
2 FOIS LE JOY A DROITE OU A GAUCHE : COURIR

Konami
1 à 2 joueurs
BANZZAÏ
ARCADE / ACTION
87% GRAPHISME
92% ANIMATION
89% SON
90% JOUABILITÉ
72% DURÉE DE VIE
83% INTERET
● Génial mais vraiment trop facile

Plus rusé, plus rapide, plus acrobate c'est un gentleman - cambrioleur Son nom:











Le meilleur cambrioleur du monde a décidé de prendre sa retraite. Mais une organisation mystérieuse l'oblige à reprendre du service. Sa mission: voler des objets d'arts dans le musée mieux gardé du monde: Le vatican. Le seul capable de cet exploit c'est HUDSON HAWK. Il lui faudra dejouer les systèmes de sécurité et les alarmes les plus sophistiquées. Il devra assomer tout les gardes à ses trousses, escalader les murs, ramper dans les tuyaux, debrancher les caméras, eviter les chiens.. C'est la mission la plus périlleuse de HUDSON HAWK le gentleman-cambrioleur.

ocean®

TM ET ® SONT DES MARQUES DEPOSEE DE NINTENDO CO., LTD.

The NAME Of The GAME

OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS . TEL: (1)40539286 . FAX: (1)42279573

TEST SNIN

PAPERBOY 2

Not'e liv'eu' de jou'naux est de 'etou' pou', une nouvelle fois, nous évite' de nous leve' le matin pou' alle' achete' nos jou'naux . Le but est toujou's le même ; liv'e' des jou'naux cha'gés de bonnes nouvelles comme Banzzaï et en même temps déjoue' tes pièges d'une ville plus qu'ét'ange.
A tes baskets, ton jus de pomme su'vitaminée et ton vélo c'ess, ta tou'née ne va pas êt'e de tout 'epos.

Ta journée commence. N'oublie pas ta mission : ne livrer des journaux que dans les maisons équipées d'une boîte aux lettres.

Etrange, car il a''ive que des fantômes se baladent ou que des statues te ti'ent dessus ou enco'e qu'une voitu'e essaie de te 'envese'.

Abonnez-vous à mon cana'd !

Je te 'apelle que tu dois uniquement liv'e' des jou'naux dans les maisons equipées d'une boîte aux lett'es. Même si ton metie' est dange'eux, tu n'as pas v'aiment le choix : ou tu 'eussis ta mission et ton employeu' te conse've'a, ou tu se'as tout simplement vi'e' de ton poste. Ap'es toutes ces pe'ipéties tu pou''as pa'ticipe' a un bonus stage où tu dev'as 'amasse' un max de p'ix .

Ouh La !!! On dirait pour que tu viens de te faire renverser par un alcoolique au volant. Faudra lui retirer son permis à celui-la !!!...

Une bien belle histo'e me di'as-tu, mais c'est sans compte' su' le manque d'o'iginaté du jeu, le g'aphisme t'es pauv'e et des musiques plus que simplettes et 'épetitives

Le jeu à mal vieilli !

Ce qui donne au final un jeu à intê'et t'es limité et que tu 'ange'as t'es vite au placa'd. Ah, me'de, c'est en arrivant a la fin du test que je m'aperçois que cette foutue machine m'a baff'e' tous mes '.

David Taborda

Mindscape
1 joueur
BANZZAÏ
43% INTERET
● Meme avec un "2", le jeu reste mediocre.

TEST SNIN

RIVAL TURF

Tu prends un grande jatte, tu jettes sans ménagements des voyous, des beaux gosses justiciers, des rues sombres, des armes de tout calibre, des meuls à qui il faut pas en promettre, des coups, des combats, des arrachages de tête, des planques, tu mélanges avec des programmeurs qui touchent leur canette. Tu obtiens Final Fight. Si tu te goures de programmeurs, tu as droit à Rival Turf.

Or donc, Rival Turf est un jeu de baston, certes. On peut y jouer a 2, ah ! Je pourrais m'arrêter là et penser que Rival Turf est un giga top qui va bouffer Final Fight facile ! Il n'en est rien, c'est même tout l'inverse : Rival Turf est un jeu absolument execrable !

Impression de déjà vu !

Tu choisis un perso entre un gros et un maigre (genre Final Fight) et te voila largue dans les rues avec en face de toi une horde de mechants. Primo, les graphismes sont moches, beurk ! Deuxio, les ennemis sont completement ridicules, on les croirait sortis d'un cirque ! Ensuite le jeu est bourré de bugs asthmatiques. Exemple . tu frappes dans un tonneau, 5 secondes plus tard, il explose. Encore 5 autres secondes d'attente, et un bonus apparait ! Faudrait pas non plus nous prendre pour des boeufs ! Je ne parle même pas du son qui est composé d'un vague (tres vague même) fond musical et de très mauvais bruitages.
Résultat des courses, Rival Turf est une pâle copie de Final fight, le plaisir de jouer en moins. Il y a un endroit ou je n'irai jamais en vacances, c'est chez Jaleco (initiateurs de cette nullité), je le jure : il y a des limites à ne pas depasser. Dommage, car on peut, ici, jouer à deux. Je viens de passer deux heures sur Rival Turf pour être sûr de ne rien oublier. Poussez-vous tout le monde... Ah, zut, les toilettes sont occupéas ; ouvrez la fenêtre, de grâce. Pas possible, tant pis, je gerbe sur place, désolé. Pitié, monsieur le decideur, sors moins de jeux, mais que des bons ou sinon, je retourne a la mine.

Lionel Vilner

Vlan ! Un coup en traître ! En plus, il y a un boss qui se prend pour tarzan ! Mais qu'est-ce que je fais dans cette galere...

Jaleco
1 à 2 joueurs
BANZZAÏ
57% INTERET
● Une très mauvaise copie de Final Fight

TEST SNIN

PAF!

ULTRAMAN

Gudis, Bogun, Degola (pas sur mes chaussures, s'il te plait), Barrangas, Gudis 2, Zebokon (toi-même), Majaba, Kodalar, Kilazee sont sur un bateau. Pince-mi tombe à l'eau ? Qu'est ce qui reste ?

Pince-moi, je rêve ! On pense qu'on est pas xénophobe, mais les japonais ont tout de même des goûts bizarres. Ce jeu est adapté des vieux films du style Spectroman et compagnie qui avaient fait un carton il y a quelques années au Japon. Tu es Ultraman, tu mesures 60 mètres, tu pèses 58 tonnes, et tu voles à Mach 26. Je sais, c'est ta mère qui va être surprise. Tu vas affronter les 9 mutants monstrueux plus hideux les uns que les autres. Avant chaque combat, tu as droit a l'enumération de leurs caractéristiques

Toujours plus hideux les uns que les autres, là nous atteignons le sommet de la mochets.

Bonjour les "anin" !

Ton personnage dispose de peu de coups qui font plus penser, d'ailleurs, à la danse qu'au combat. Avec en plus des musiques qui n'ont rien de fantastiques et qui n'utilisent pas les capacites de ta Super Nintendo. Sans parler d'un graphisme inégal, tendance basse dans la plupart des niveaux.

Un petit truc quand même.

Pour tuer ton adversaire il faut qu'il y est marque FINISH dans son compteur d'énergie, et ensuite il faut que ta magie soit au max de puissance ; alors, là tu largues toute la sauce et comme par miracle ton ennemi disparaîtra. Qui nous a donc concocte cette japoniaisene? Plutôt maladroit de le sortir, en plus, juste au même moment que le stritfighterissime jeu du mois.

David Taborda

ULTRAMAN 2 | GUDIS

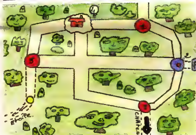
Ecoute bien mon conseil : je suis sûr qu'en te rapprochant un peu plus, tu arriveras a lui mettre ce coup de pied en pleine tête. Compris ???

Bandaï
1 joueur
BANZZAÏ
37% INTERET
● L'antithese de Street Fighter 2.

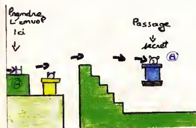
LE GUIDE DE SUPER MARIO 4 (PARTIE III)

Bienvenu pour cette troisième partie du guide complet de Super Mario 4 destiné à découvrir le totatité des mondes du jeu. Attention, nous vous le précisons pour la troisième foie, ce guide ne vous donnera aucunement le cheminement de chaque niveau mais toutes les sorties cachées de chaque point rouge de la carte et des maisons hantées. Dernière précision, ne nous appelez plus au journal pour nous demander les précédents numéros, adressez-vous directement via un courrier à ta boutique de Pressimage au 210 rue du Faubourg St Martin 75010 Paris.

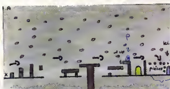
Forest Of Illusion (suite et fin)



On enchaîne tout de suite avec le point rouge numero 5 de ce monde que tu as dû logiquement atteindre en suivant nos indications des precedents numéros.
Ce point rouge numéro 5 est très important car il va ouvrir le chemin vers un monde étoile. Le passage secret se trouve vers le milieu du niveau. Attention, pour le trouver tu dois impérativement posséder une cape. Si c'est le cas et lorsque tu auras atteint le decor represente sur le dessin, tu prends ton envol de la plate-forme "A" et tu suis la direction des flèches noires pour atterrir sur le tuyau "B". Ensuite tu élimines l'ennemi qui se cache dans le tuyau d'un coup de cape et tu te glisses à l'intérieur. Voilà le tour est joué. Facile non?



Forest Of Illusion (suite et fin)



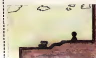


Il reste maintenant à étudier la maison hantée portant le numéro 4 sur la carte. Dès le début du niveau, tu vas directement à droite jusqu'à arriver a une porte jaune, tu l'a franchis et tu te retrouves dans un décor representer sur le dessin "A" au point marque d'une croix. Maintenant tu suis les flèches noires sans entrer dans la porte jaune jusqu'aux pièces. Au passage, tu récupères l'interrupteur bleu marqué d'un "P" et tu l'amenes avec toi. A l'endroit des pièces, tu les ramasses toutes sans exception et ensuite seulement tu appuies sur l'interrupteur bleu. Oh stupéfaction ! une porte bleue apparaît.
Apres l'avoir emprunté, marche arrière toute et tu te retrouves au debut de la maison hantée au dessus du chemin parcouru auparavant. A partir de cet instant, tu te diriges vers la gauche pour finalement arriver a deux portes jaunes. La première est une sortie, la seconde est egalement une sortie mais en plus elle offre trois vies et la possibilite de sauvegarder ta partie. C'est pas beau, ça ?

Chocolate Island

Dans ce monde bien particulier, tu traverseras d'abord une maison hantée comprenant une seule sortie pour accéder au point rouge numéro 1. A partir de cet endroit, deux choix s'offrent a toi : prendre le chemin normal incluant le point rouge numéro 2, le premier chateau fort et les deux points jaunes pour atterrir au 2ème chateau fort (à côte du numero 6 sur la carte) ou bien utiliser le passage secret du pont rouge numéro 1 afin d'emprunter le tuyau vert numéro 1, le tuyau vert numéro 2 et arriver egalement au chateau fort numéro 6.





Bien, on se retrouve maintenant au point rouge numéro 1. Pour trouver la passage secret, il te faut avancer le plus rapidement possible dans les deux premiers écrans sans tuer d'ennemis et surtout sans prendre aucune pièce. Tu passes les "rhinos", les tortues qui vivent sur des plate-formes plutôt bancales. Apres cet écran, tu découvres des footballeurs americains et une clef qui t'ouvre la voie du bonheur. Avec ce passage tu peux atteindre la tuyau vert numéro 1 de la carte.
Si tu veux passer normalement ce niveau, tu dois ramasser toutes les pièces présentes dans le jeu et tuer les ennemis (il te donneront des pièces) et tu atteindras le point rouge numero 2.



Pour le point rouge numero 2 de ce niveau, tu dois progresser normalement avec toutefois une obligation, posseder une cape ou chevaucher un yoshi. A toi de te débrouiller dans les niveaux précédents. Une fois arrivé à la fin du niveau et si tu as la cape, tu prends ton elan et tu voles jusqu'au deuxième portail en suivant les flèches noires comme indique sur le dessin.
Surtout n'hesite pas à te lancer même si tu ne vois pas l'autre plate-forme.
Ce passage ressemble fortement à celui du quatrieme monde. Si tu chevauches Yoshi, tu avales la tortue présente sur la plate-forme puis tu voles à l'aide des ailes de Yoshi.
Si tu prends la sortie numero 2 (et les trois vies au passage, cela ne doit pas de mal) tu pourras continuer vers la chateau fort et suivre le chemin normal, c'est a dire en progressant sur la terre ferme.
En revanche avec la première sortie, tu tourneras sans cesse en rond sans pouvoir quitter ce niveau.
A la longue, les rochers risquent de te taper sur le système. Bonne blague de la part des programmeurs de Nintendo.
Voilà, c'est maintenant terminé pour le sixième monde !

TEST NES

TINY TOON ADVENTURES

Débarquant dans un décor champêtre, au son d'une musique guillerette, tu penses être tombé tout droit dans une fête de patronage ou une "colo" bien peinarde. Et les petits lapins qui croquent gentiment les carottes disséminées ça et là endorment la méfiance naturelle dont tu fais preuve à chaque fois que tu allumes ta console. En fait, tu débarques dans un univers fou-dingue. Ils sont petits, gentils et complètement bargeots aussi... Mais qui sont-ils? Il va falloir que tu t'y habitues : ce sont les Tiny Toons.

Entre nous, c'est vrai qu'ils sont vraiment barges. Voila qu'ils debarquent avec leur jolie petite frimousse sur la Nes.
Ce jeu est une pure merveille, des graphismes archi-ressemblants, la musique du cartoon, une animation fluide, super géniale, aucun ralentissement, aucun clignotement, bref une technique d'enfer ! Tous les ingredients sont réunis pour mitonner un bon petit carto(o)n dans les ventes. Konami va passer un bon noël

Je t'explique la situation

Voici le topo, notre heros (Buster Bunny), se trouve dans une embrouille pas possible. Ce sale "richeman" de gamin gâté (Montant Max) a enlevé Babs Bunny une amie de Buster, sa pote de toujours. Et te voilà de nouveau au casse-pipe, tu dois dégoter 5 clés que tu trouveras a la fin de chaque niveau apres avoir casser le boss. Une fois en ta possession, ces clés te serviront a ouvrir la maison de satané gosse de riche. Bien sûr, tu as droit à un petit comite d'accueil plutôt chargé, sans oublier les boss de fin de niveau, eh oui c'est dur d'être un héros.
Oh mais que vois-je ? Trois amis toons (Furrball, Plucky Duck et Dizzy Devil) aux caractéristiques bien différentes (Plucky peux voler, Furrball peut s'agripper aux murs pour les escalader et Dizzy, lui, se transforme en tourbillon pour deglinguer les ennemis les plus proches) arrivent en renfort. Et si jamais tu ramasses une boule de transformation (un des bonus), tu te transformeras (donc !) dans la seconde en l'un de ses trois "persos".

On se calme !

Tu salives comme un fou au moment où je t'en parle, c'est normal. A ce propos, je te serais infiniment reconnaissant de t'eloigner un peu de ma page de test, tu me cochonnes tout. En attendant la sortie du jeu, il y a un vrai veinard, c'est moi et d'ailleurs j'y retourne immediatement, histoire de ma retaper une petite partie I'm a poor and lonely game-trier.

Regis Crochet

LES BONUS


Le chronomètre, prend le et tu dispeseras de quelques secondes de plus pour finir le niveau.


Prend cette boule et tu te transformeras en Toon choisi prealablement.


Ce cœur permet de vivre plus longtemps ; tu peux te la[illegible] to[illegible] par un ennemis 2 fois


[illegible] regretteras amèrement.

TOONS EN VRAC


L'avant scène du jeu, elle est bien dans l'esprit des Tyni Toons et préfigure les aventures qui t'attendent dans le jeu.

ASTUCES


Pour echapper à une mort certaine, Devil peut se mettre en tornade. Tous ce qui se trouve sur son passage sera detruit.


Comme tu le vois, Ducky peut voler et donc franchir gouffres ou murs eleves


La map [illegible] long chemin à parcourir. Bon courage !



[illegible]

Konami
1 joueur
BANZZAI

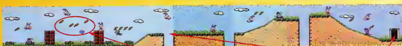
ARCADE / ACTION

88%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
81%	SON
85%	JOUABILITÉ
87%	DURÉE DE VIE
86%	INTERET

● Un bon palliatif à Mario

TRAVELLING DU PREMIER NIVEAU


La map du niveau 1: évite le premier rat ou bien alors butte le et continue ton chemin en évitant la crevasse. Prend le ballon qui renferme un cœur, continue ton chemin en faisant gaffe au rat . Maintenant attention, saute sur le canard quand celui ci commence à descendre. Ensuite, prend les carottes.


Continue ton chemin en tuant les ennemis. Prend les carottes et le ballon qui renferme une boule de transformation. Évite les crevasses et les rats et tu seras au bout du premier niveau... Facile non ! Par la suite, en revanche, les choses se compliquent quelque peu.

NES TEST

ELITE

Les missions humanitaires, la recherche fondamentale, la vie agricole, une carrière apostolique ou militaire, une profession libérale... Rien de tout ça n'est pour toi. Il n'y a que le business qui t'intéresse. Sur terre, les perspectives sont un peu bouchées, d'autant que la crise a laissé des traces. Les millions de dollars de bénéfices possibles sur le globe te paraissent nettement insuffisants. Ton unité de calcul est le trilliard de dollars, car, tu en es sûr, c'est dans l'espace que se construiront désormais les méga-fortunes. Elite est fait pour toi.

Aux commandes d'un vaisseau spatial, tu évolues dans un univers vectorisé. Ce jeu plus axé sur la simulation économique présente certaines ressemblances avec Star Trek (comme une phase de simulation de vaisseau spatial en 3D, par exemple). Tu es le commandant de Lacy Cobra 3 qui fait toute la fierté de ton equipage. Ton but, explorer l'infini, de nouvelles planetes, de nouvelles contrees. Tout ceci pour tirer partie de ta bosse du commerce et trouver des marches sur les planetes voisines.

Et c'est parti !

A bord du vaisseau, tu cherches tout de suite sur le scanner les planètes qui peuvent t'intéresser, et pas question de faire le commerce de carottes, patates, salades, fruits. . Toi, ton truc, c'est l'import-export inter-stellaire et tout ce qui à une vraie valeur t'intéresse : fourrures, textile, robots et même des hommes. Tu dois egalement faire gaffe aux vaisseaux pirates, qui voudront piller ton chargement. On a beau être au 29ème siecle, les regles sont toujours les mêmes. C'est dans ces moment-là que tu montreras tes talents de combattant a coups de canon laser ou de tacticien en leur echappant a l'aide d'un rayon propulseur hyper-puissant capable de t'envoyer dans une autre galaxie. Mieux que le faucon Millenium. Te fais pas de bile, les combats sont rares car ton vaisseau et considere comme un des meilleurs (et donc craint) des 8 galaxies voisines.

Ne tires pas dessus malheureux, ceci est une planete ou tu pourras faire du commerce, alors ne te fais pas mal voir avant meme d'avoir pose les pieds dessus.

Le chargement du vaisseau, n'hesites pas à acheter des armes complementaires.

Elite, un grand jeu ?

Elite est beaucoup plus qu'une simulation de vaisseau à travers l'espace. Le concept a d'ailleurs fait un malheur sur les micros. En revanche côté technique, le niveau est un peu juste. Je n'ai pas entendu une seule musique durant la partie !
La jouabilite est archi-compliquées car tu as environ 15 icônes que tu dois connaître par coeur si tu veux t'en sortir et les graphismes sont sommaires. D'accord, l'espace n'est une grande metropole mais quand même. En revanche, la 3D est pas mal reussie.
A conseiller aux joueurs patients et qui s'intéressent a la strategie car les autres vont s'arracher les cheveux.

Régis Crochet

Imagineer
1 joueur
BANZAI

ARCADE / SIMULATION

GRAPHISME	49%
ANIMATION	62%
SON	43%
JOUABILITÉ	72%
DURÉE DE VIE	91%
INTERET	76%

● Soft un peu trop ambitieux pour une Nes.

3 vaisseaux spatiaux t'agressent, il vaudrait mieux que tu leur reponde a coups de laser ou de missiles. Une autre solution existe : la fuite pure et simple !

Un vaisseau spatial en vue, prepare toi à l'abordage

Voici la liste de ta cargaison, tu pourras vendre ou acheter d'autres produits



DYNABLASTER

Boum ! C'est le premier mot que tu as éructé lorsque tu es né. Tu es Bomberman ; tu aurais pu être corse ou lybien, mais non. Tu es blanc, normal, farouchement européen, et, c'est plus fort que toi, tu mets des bombes partout. Pas des glacées, ni des "galures" de cavaliers, ni des fiestas chez tes copains. Non, des vraies, des comme celles qui ont descendu les tours au Val Fourré et qui réduisent tout ce qu'elles visitent en bouillie. Et voila qu'un Bomberman noir vient te les casser. Ambiance !

Tu traines un dimanche apres-midi sur les boulevards, les poches bourrées de tes joujoux favoris, pour mater les p'tits canons, et tu entends une explosion. Une sourde chaleur te chatouille la moëlle épinière et tu vas voir ce qui se trame dans ce quartier. Damnation, un poseur de bombes noir vient de faire un hold-up et te fais illico porter le chapeau. On te jette en prison comme un malpropre, avec beaucoup moins de menagements qu'un ballot de seringues usagées germaniques dans nos champs de betteraves

Erreur judiciaire...

Legèrement agacé par l'évènement, tu vas tous les faire sauter, en commençant par les murs de ta prison, afin de justifier ton innocence. Te voilà donc parti dans 6 zones infernales avec des ennemis a gogo, ou tu vas donner libre cours a ta vraie passion : ramasser des bonus et faire exploser des bombes. Totalement defoulatoire, comme dirait Arthur

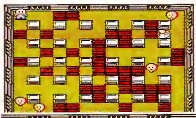
Plus on est de fous...

On peut jouer seul (mais ça rend sourd) ; on peut jouer à deux (mais couvert), c'est déja super ; mais on peut jouer à trois ou quatre et là, c'est l'éclate (mais c'est pas moral). Dans ce dernier cas, l'éditeur prévient gentiment qu'il ne refile pas la 3ème et 4ème manette et le dupliqueur, pourtant indispensable, avec l'achat de la cartouche. Radin !

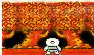
Les graphismes sont beaux, mais les decors sont les mêmes tout au long du niveau, feignants ! Cote musique, ça musique agreablement et avec entrain. L'animation est comme la vente de Banzzai : elle est progressive. Continuez, les potos ! On a signalé la présence de password.

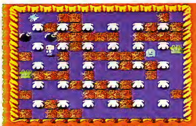
Je ne résiste pas au plaisir de vous la faire (la chute !). C'est un jeu explosif qui explosera bon nombre d'entre vous. Explosé de rire, le mec !

Regis Crochet



C'est dans ce niveau que ton aventure commence, le premier stage quoi ! Fais tout de même gaffe à ta peau

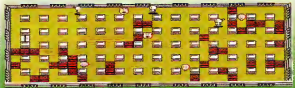




Le bonus stage : éliminer un maximum d'ennemis dans un temps imparti.

Attention à ne pas trouver dans le rayon d'action de tes bombes, ce serait bête d'exploser avec !

TRAVELLING D'UN STAGE



Comme tu l'a remarqué, dans certains stages, tu auras fort à faire pour d'abord survivre et ensuite accéder au niveau supérieur. Agi avec prudence et efficacité, ta vie en dépend.

LES ENNEMIS





Terupyo : cet animal ressemble vaguement a une grenouille, la seule différence, c'est qu'il ne saute pas



Frappa : encore un adversaire a petite envergure, il ferait mieux d'aller chez le coiffeur avant de te rencontrer.



Pomori : ce petit dragon passe a travers les blocs indestuctibles. C'est un ennemi très difficile à bousiller.



Gacha : c'est un cousin des crocodiles. Comme eux, il possède des machoires hyper puissantes.



Ekutopu : il ressemble à un globule du corps humain, et en plus, il passe à travers les blocs indestructibles.



Ojin : son petit rire narquois te laisses penser qu'il te rendra la vie dure, tres dure.



Wotan : un adversaire peu redoutable. Ne le sous-estimes pas il pourrait te surprendre.



Nagacham : cet ennemi passe à travers les blocs indestructibles, en plus, il se téléporte d'un point a un autre.



Barom : le premier ennemi que tu rencontreras dans ta folle aventure. Très facile à éliminer.



Boyon : un ennemi qui avance grace à des contractions de son corps. Un ennemi a surveiller.



Buffa : Il a l'appetit feroce et te veut pour son repas. Assez facile à eviter et à eliminer.



Ponten : il ressemble à une pièce de monnaie, certes mais il n'en reste pas moins tres dangereux











Le premier stage, il est d'une simplicité évidente

LES BONUS





Cet icône te menera à un bonus stage si tu arrives à la fin du tableau sans perdre.



Ce bonus te permet d'augmenter la puissance de tes bombes. Prends y garde !



Télécommande : ceci te permettra de commander l'explosion de tes bombes



Tir A : lorsque tu es pris dans une explosion, tu crameras. Est ce vraiment un bonus ?



Bien que se soit le sigle du dollar, il ne s'agit en fait que de points supplementaires.



Bombe : elle te permet de poser une bombe en plus, utile pour les explosions en chaine



Accélerateur : ce bonus te permet de te deplacer plus vite, tu en auras bigrement besoin.



Tir B : ce bonus te protegera contre les explosions, mais ne joue pas trop avec le feu





Un ennemi de grille, tu peux commencer ton repas.









Hudson Soft
1 à 4 joueurs
BANZZAI
ARCADE / ACTION

71%	GRAPHISME
73%	ANIMATION
64%	SON
88%	JOUABILITÉ
90%	DURÉE DE VIE
87%	INTERET

● Un jeu qui prend toute sa dimension à plusieurs

Mario Land – 1 Koopa
McDonaldLand – 1 Token
Planet Dakkon – 1,5 Credit
Pizza Town – 3 Zeny
Icefire Mountain – 2 Gem

BANZZAI EXPRESS

Gotham City – 1 Joker
Springfield Town – 1 Mutant
Un Squadron Base – 1 ring
Hégesippe Area – 2 Pins
Donuts Plains – 5 beignets

Publié avec Supersonic, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 4 | Edition du soir – Novembre 92 | Depuis mai 1992

Klax + Tetris + Hatris + Dr Mario = Yoshi

Voici un énième clone de Tetris qui fera très prochainement (sans doute le mois prochain) son apparition simultanée sur Game Boy et Nes. En jouant aux devinettes, j'ai bien envie de te demander qui est l'éditeur de ce nouveau soft ? Nintendo bien sûr (avec un titre pareil, c'était facile !) qui sort une de ses nouvelles créations pour ses machines déjà très bien fournies en logiciels de qualité.
Le principe du jeu est d'une simplicité enfantine et fortement inspiré de celui de Klax. J'explique, des objets ou personnages (appartenant au monde de Mario) tombent du haut de l'écran et ils s'agit de les faire disparaître en les mariant harmonieusement. Tu ne comprends toujours pas bien ? Ok, je te donne un exemple : deux champignons l'un sur l'autre et hop ils disparaissent.
En parlant de notre pote Mario, celui-ci vient tenir un rôle très important dans le jeu. Il est situé au bas de l'écran et peut faire pivoter tout ce qui vient s'entasser au dessus de lui avec ses mains. De cette façon, tu peux marier deux éléments identiques, l'un venant du haut de l'écran et un autre sur une colonne.
Tu dois te douter qu'au fur et à mesure que le temps passe, plus le jeu sera rapide. Ah !! Une dernière chose à te dire avant de nous quitter : il est possible de jouer à deux ce qui rend le jeu encore plus intéressant et qui fera le bonheur de tous les mordus de Tetris.

Yoshi sur Game Boy

Batman : les ennuis recommencent !

Ouh la ! Le joker refait des siennes ! Pas bon ça. . Pas bon du tout ! Gotham City n'a pas besoin d'une telle publicité, surtout en ce moment avec la crise du tourisme et du logement. Le maire se retrouve dans une situation difficile et après avoir réuni tous ces conseillers, il prend la décision qui s'impose : appeler Batman et ses potes de Sunsoft à la rescousse.
Suite de Batman, Batman 2 (logique !) arrive en fanfare et viens faire des siennes sur notre Nes adorée. Dans ce jeu d'action/plate-forme classique, tu devras shooter un maximum d'ennemis, sauter un maximum de plate-formes, éviter un maximum de pièges et utiliser tes reflexes au. . maximum !
Ce qui différencie Batman 2 de ses confrères c'est sa réalisation explosivement étonnante de fantastique extraordinaire (si c'est français !) ! Je m'explique : des graphismes qui brillent de mille feux, des scrollings et des animations qui glissent comme une savonnette sur une patinoire, une maniabilité infernalement démente, une ambiance sonore à damner un saint, des armes spéciales à foison et des effets spéciaux comme s'ils en pleuvaient.
Pour tout te dire, je n'arrive pas à trouver les mots pour exprimer ce que je vois sur mon écran. Avec ce jeu, la Nes dépasse ses limites, elle est poussée dans ses derniers retranchements, bref, je n'ai jamais vu mieux ! Vite Bandai, dépêchez vous de sortir Batman 2, viiiite !!!

Batman 2 sort aussi sur Game Boy et disons qu'il n'a rien à envier au premier du nom, car les sprites sont encore plus gros, et de nouvelles animations ont été rajoutées. Dans ce jeu d'action, tu pourras aussi bien défoncer des ennemis que t'appuyer sur les murs ou te servir de ton bat-grappin. Un jeu à suivre de près pour sa sortie officielle.

BOY TEST

HELP!

MICKEY MOUSE

Admet que tu es dans la peau de Mickey. Admet que tu es complètement loufdingue de la plus souris de toutes les souris, Minnie. Admet que sa seule vue te fait simultanément frissonner les esgourdes et dresser la queue. Admet que plus amoureux que toi, c'est seulement au cinéma... et apprend que la donzelle disparait. Miiinnniiiiiiee ! Tu n'en peux vraiment plus. Tu fous la paix aux chats, tu t'avales un emmenthal au entier et tu fonces au château du roi Cornu.

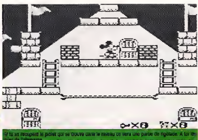
Le plus cornu des 2, pour l'instant, c'est toi. Mais tu lui réserves un chien de ta chienne, si je puis dire.

Bien élevé le roi !

Tout commence par une invitation pour le bal que donne le roi Cornu. Notre héroïne a donc été danser, mais elle ne reviendra pas de ce maudit château.
Tu fonces comme une fusée au château. Cornu ne veut pas te recevoir (et pour cause !). Avant d'arriver jusqu'à lui, tu passeras à travers 28 niveaux, et tu dois trouver 8 clés éparpillées. Non mais, bien sûr qu'il y a des ennemis dont les gestes sont plutôt surprenants.

Outre le roi Cornu, tu rencontreras Pat Hibulaire, l'affreux Stromboli, l'arbre fantôme, le vautour, la sorcière et même un crétin, plein d'autres aussi et crois moi, ils te rendront la vie dure.


En passant par les escaliers, tu peux rencontrer sans crainte un ennemi.


Si tu as récupéré le piolet qui se trouve dans le niveau ce sera une partie de rigolade. A toi les joies de l'alpinisme.

Tu n'es pas sans défense !

Ramasses tous les bonus (armes, vies, potions...) et surtout ne les gaspilles pas, tu as juste le compte (et en plus, ils sont radins). Tu pourras t'accrocher aux cordes, passer dans des tuyaux grâce à ta taille de guêpe... Le parcours du combattant quoi ! Courage, ta poupée chéne t'attend.

On frôle le hit !

Les graphismes sont clairs, les sons sont corrects bien qu'ils soient très discrets. Un bon jeu, c'est vrai, bien qu'un peu trop long. Les stages sont trop répétitifs. Heureusement que les passwords nous sauvent du massacre.
Sympa quand même !

Régis Crochet

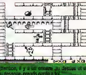

En utilisant les cordes, tu atteindras les plates-formes inaccessibles.

Kemco
1 joueur
BANZZAÏ
ARCADE / ACTION
- 82% GRAPHISME
- 77% ANIMATION
- 73% SON
- 90% JOUABILITÉ
- 84% DURÉE DE VIE

84% INTERET
- Jeu de tableaux sympa sans plus.

LES BONUS

- Up : en montant dessus, tu sauteras très très haut.
- Bombe : l'ennemi qui passera dessus explosera.
- Arc : tu peux tirer une flèche sur ton ennemi de très loin.
- Marteau : permet de casser les rochers qui te bloquent
- Piolet : permet d'escalader les murs de pierre.
- Clé : tu dois en récupérer 8 pour ouvrir la porte cachée.


Attention, il y a un ennemi au dessus et un au dessous, prends garde à toi.

BOY TEST

TRACK MEET

Après les vertigineuses versions d'Olympic Gold sur les trois consoles chéries de Sega, Nintendo répond avec Track Meet sur la portable tant vénérée des connaisseurs (à l'exception de Matthieu, bien sûr). Et quelle réponse !

Track Meet est un jeu sur les Jeux Olympiques ! Une sorte nouveau-né issu de Mr Décathlon qui aurait fauté avec Mme Haltères.
Pour les couleurs c'est monochrome, mais c'est SUPERBE, le genre Alice aux pays des merveilles version Lewis (Carl et Caroll réunis) au monde des décathloniens !
En fait, non, sot que je suis, des heptathloniens car sept épreuves des plus attrayantes à vous faire baver à enlever la vedette à Vaison la Romaine vous sont proposées :

– LE 100 METRES :
qui va rendre le bouton de la Game Boy brûlant et faire ressembler votre pouce à une merguez !

– LE 110 METRES HAIES :
maniabilité et vitesse rendent cette épreuve des plus difficiles.

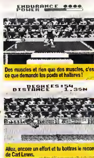
– LE JAVELOT :
synchroniser sa course avec l'angle du javelot. Pour les artistes uniquement.

– SAUT A LA PERCHE :
3 essais pour bubkaliser tranquille... ou presque.

– SAUT EN LONGUEUR :
même chose que pour le javelot, sauf que là, c'est toi le javelot.



Le 100m libre, la première discipline de Track Meet.



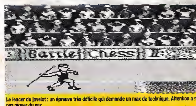
Des muscles et rien que des muscles, c'est ce que demande les poids et haltères !

Allez, encore un effort et tu battras le record de Carl Lewis.

– LE LANCER DU DISQUE :
rien avoir avec Vanessa Paradis. Rotation et puissance exigées à l'entrée. Décontraction et relachement à la sortie



Au saut à la parche, le plus important c'est de ne pas manquer la boîte noire (receptrice de la perche) sinon gare à la chute.



Le lancer du javelot : un épreuve très difficile qui demande un max de technique. Attention a ne pas piquer du nez.

– HALTEROPHILIE :
martyriser le bouton de la portable pour atteindre les 200 kilos !
Et voilà le programme des réjouissances où tu seras opposé aux meilleurs adversaires de chaque pays !
Jubilatoire, comme dirait Bernard Pivot.

Jean-Philippe Alba



Interplay
1 joueur
BANZZAÏ
SPORT
- 82% GRAPHISME
- 90% ANIMATION
- 78% SON
- 91% JOUABILITÉ
- 87% DURÉE DE VIE

86% INTERET
- Excellente simulation d'athlétisme.

TEST BOY

DR FRANKEN

Se réveiller totalement raccourci et retrouver sa dulcinée éparpillée un peu partout est le genre d'aventure qu'on ne souhaite à personne. Un nibard par-ci, une guibole par-là, un nombril introuvable, la nausée et l'angoisse se mélangeant à l'idée qu'il puisse manquer, au bout du compte, une de ses pièces maîtresses. Un puzzle cauchemardesque !

Un soir où la pluie faisait rage, le Dr Frankesbone alias Franken, après des années d'inquiétantes recherches réussit à créer de toutes pièces, c'est le cas de le dire, un bon géant de 2,10 m, un peu aidé par la foudre, il faut bien le reconnaître.

C'est en forgeant que l'on devient forgeron !

Encouragé par ces excellents résultats et se prenant sans doute pour Dieu lui même, il décide de te donner une compagne, car, il faut que tu le saches : Franky, c'est toi. Le problème, c'est qu'un certain nombre d'expériences ratées du bon docteur traînent, elles aussi, dans les recoins du château.
Et quand je dis ratées, je suis en dessous de la vérité, car il s'agit d'invraisemblables monstres qui ne vont pas supporter longtemps l'image radieuse du parfait bonheur qui te lie à Betsy dont les pièces assemblées, exquises prises séparément, forment un ensemble à réveiller les morts. Une nuit, ils vont démonter Bitsy comme un vulgaire automate et éparpiller les morceaux dans tout le château. Toi, au réveil, tu as perdu 1, 20 m et en gros, tu ressembles à un schtroumpf.

Un vrai puzzle !

Tu vas donc partir à la recherche de tes tendres morceaux chéris. Tu trouveras des objets utiles pour trouver des passages (comme dans Zelda 3), mais aussi les adorables créatures précédemment décrites. A toi de bien réfléchir, n'oublies surtout pas de sauvegarder car l'ineffable, l'indicible horreur t'attend dans la pièce voisine. Recharge ton "nrj", trouve le laboratoire et met-le en marche. C'est le seul moyen de récupérer ta tendre et bien-aimée. Cours traverser les tableaux aux graphismes clairs et bien faits, avec une musique plus ou moins flippante, rendant bien l'esprit du jeu. Résoud les énigmes, évite les ennemis, à la limite fais un plan des lieux sur papier, saute de plate-forme en plate-forme... mais fais quelque chose. Sinon Bitsy va finir sa carrière au rebut parmi le foutoir électonique du docteur.
Va, le devoir t'appelle !

Un jeu très long

Un scénario original, un qui offrira à tous de longues heures de jeu et comblera encore plus tous les amateurs de fantastique. Et en plus la suite est déjà prévu (voir rubrique news).

Régis Crochet

Les escaliers te meneront aux étages supérieurs ou inférieurs.

Un bon coup de laser et ce monstre ira retrouver ses ancêtres dans l'au-delà.

Te voilà au milieu de tombes et un squelette monte la garde. Essayes de ne pas réveiller les esprits malins encore endormis dans ces cercueils.

Tiens, tiens... des tonneaux qui tombent tous seuls des escaliers. Bizarre, bizarre... serais-tu indésirable dans les parages.

EXIT

Oh un lit ! Essaye de t'en servir pour éviter le fantôme car tes tirs auront aucun effet sur lui. C'est peut-être déjà la fin de ton aventure...

Elite
1 joueur
BANZZAI

ARCADE / ACTION

GRAPHISME	89%
ANIMATION	85%
SON	84%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%
INTERET	89%

● Un super jeu de puzzle... et de tableaux.

Mario Land – 1 Koopa
McDonaldLand – 1 Token
Planet Dakkon – 1,5 Credit
Pizza Town – 3 Zeny
Icefire Mountain – 2 Gem

BANZZAI EXPRESS

Gotham City – 1 Joker
Springfield Town – 1 Mutant
Un Squadron Base – 1 ring
Hégesippe Area – 2 Pins
Donuts Plains – 5 beignets

Publié avec Supersonic, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 4 | Edition du soir – Novembre 92 | Depuis mai 1992

Toutes griffes dehors.

Nos 2 heros vedettes de cartoon, Tom et Jerry sont de retour !!! L'espace télévisuel qu'ils occupent depuis des années sur nos chaînes françaises ne leurs suffisent plus pour effectuer leurs facéties. Et c'est donc tout naturellement qu'ils débarquent sur nos consoles préférées. De toute façon, ils ne sont pas vraiment dépaysés, il s'agit toujours d'une histoire de tubes cathodiques.

Apres avoir vu la version Master System et m'être éclaté dessus comme un petit fou, je désesperais de voir ce jeu arriver sur Nes. Et bien maintenant c'est chose faite avec cette cartouche qui paraîtra dans les toutes prochaines semaines.

Cette fois-ci, Jerry est enfermé dans une gigantesque maison et n'as qu'un seul but : délivrer son meilleur pote capturé par l'horrible Tom. Difficile d'échapper aux griffes de ce chat de gouttière me diras tu ! Oui mais pas impossible. Tu devras déjouer tous les plans de Tom pour sauver la petite souris grise.

Mais hélas tu n'es pas le seul à vivre dans cette mystérieuse maison : araignées, soldats de plombs et autres bestioles du genre n'ont qu'une envie, te rendre la vie impossible. Comme si la menace et les agissements de ce satané chat ne suffisait pas !

La réalisation s'annonce grandiose avec des"graphes" d'enfer et des "anin" dignes du dessin animé. A suivre de pres !



3... 2... 1... Partez !

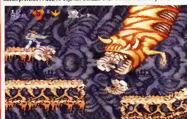
Vraoum vraoum ! Et ouais, toi aussi tu regrettes la fin de La 5. Ahhh... l'odeur de la gomme brûlée, la vitesse, les derapages infernaux, les explosions violentes à chaque accident. . On peut le dire, la F1 c'est le pied ! Si t'es un fan et si tu as une Super Nintendo, alors les conditions nécessaires sont remplies pour que tu puisses t'éclater un bon coup. Attention, attention, Exhaust Heat arrive sur la 16 bits ! Dans ce jeu de F1 tu vas devoir rivaliser avec les meilleurs champions du genre sur une vingtaine de circuits mondiaux. Le jeu se déroule a la sauce F-Zero, tu vois ton bolide de derriere et un peu en hauteur, donnant un superbe effet de profondeur. Tu vas débouler à toute allure sur des circuits enfumés tout en tentant de depasser tes adversaires. Si jamais tu as des ennuis techniques tu peux, a chaque tour, t'arrêter au stand pour te refaire une petite santé. Avant chaque course tu pourras passer chez le mécano pour rajouter des petites pièces à ta bagnole chérie. Rempli d'une flopée d'options, Exhaust Heat risque d'être un palliatif à F-Zero. Mais attendons sa sortie et son test pour être sûr de nos affirmations !





Super Probote... quoi ?

Décidément, il semble que Konami se soit bien adapte a cette nouvelle machine qu'est la Super Nintendo et la cajole tout particulierement avec des productions assez dementes. Après Castlevania 4 et Turtles In Time testes dans Banzzai, un futur top va prochainement venir enrichir ta collection : j'ai nomme Super Probotector. Ta mission, on ne peut plus simple : casser de l'alien ! Car en 2636, il semble que les choses aient bien changé par rapport à notre époque. Plus de référendum, plus de Président de la Republique ou bien de premier ministre a la tête des différentes nations mais un être inconnu qui n'a qu'une seule envie : gouverner le monde. Et ça, tu ne peux pas le supporter, c'est visceral, ça t'horripile au plus point, ça t'agace, ça te porte sur le systeme. Qu'il gouverne le monde encore, tu t'en care, mais qu'il usurpe ton titre d'être d'exception, d'invulnerable, ça te met les nerfs en boule. Ton sang ne fait donc qu'un tour et a la vitesse de l'eclair, en enfilant ta tenue de combat (une armure rutilante avec des élastiques là et là pour pouvoir bouger), tu pars à la recherche de cet individu maléfique. Ouf, encore une fois, la terre l'a échappé belle. Manque d'originalite me diras tu ? Scenario archi-connu dont la trame tient sur un ticket de metro, action classique, interêt limite... Et bien non ! Il n'en est rien, après quelques minutes de jeu, il a presque fallu appele le Samu pour me réanimer tellement j'étais sous le choc de la réalisation : des niveaux remplis de surprises, des boss gigantesques, des animations d'une fluidité extraordinaire, des bonus plus étonnant les uns que les autres, et bien d'autres choses encore. Et maintenant, la cerise confite sur le gâteau : il est possible de jouer avec l'un de tes potes simultanément a l'ecran. Et alors là, tu entres en transe, tu atteins le nirvana du joueur, le "kime" du testeur, le paradis quoi ! Enfin, jusqu'a ce que tu te fasses toucher par un de ces maudits missiles adverses. Test normalement le mois prochain. A ne pas manquer, sous aucun pretexte ! Réserve deja ton Banzzai chez ton marchand de journaux.

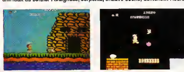


Sous les tropiques !

Tu croyais avoir accompli le plus difficile dans Adventure Island numéro 2. Tu pensais avoir gagne des vacances bien mérités et tu étais donc parti te reposer sous les tropiques pour te faire griller la couane les doigts de pieds en eventail et deux vahinés pour t'eventer. C'est alors que tu sirotais nonchalamment un cocktail du coin à base de soleil et de noix de coco que la triste nouvelle est tombée sur ton télescripteur portable.

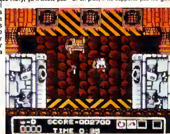
"La princesse Leilani vient d'être enlevee par le sorcier. Demandons aide d'urgence !". Ton sang ne fit qu'un tour et tu sautas de ta chaise longue pour courir a son secours. L'action se déroule dans un île hostile et peuplée par les animaux du sorcier : araignees, serpents, chauve-souris, démons... Heureusement, plus prevoyant que toi, tu meurs ! (tu ne comptes plus tes contrats d'assurance vie) et tu avais donc disseminé un peu partout dans le monde des objets persos. Et justement, cette île fait partie de tes caches.

A toi le skate-board, la hache, la nourriture... avec ta panoplie, l'ennemi n'a qu'à bien se tenir. Le pourfendeur casqué est de retour !



Si j'avais un marteau...

La crise du logement, tu ne connais pas encore, les notaires véreux non plus, les promoteurs immobiliers encore moins. Et pourtant, tu as déjà entendu parler d'eux, pour les derniers cites au moins. Sache que c'est en grande partie a cause de leurs ambitions que la côte d'azur est ce qu'elle est (du béton partout et des immeubles erigés n'importe comment) et la Corse brûle chaque ete. Alors forcement quand ce genre d'individu débarque dans les jeux vidéo, l'envie de leur infliger une correction te chatouille gentiment le nez. C'est aussi l'intention d'Harry qui à vu au fil des mois toutes les maisons qui entouraient son habitation disparaître au profit de centres commerciaux. En effet, des ouvriers du bâtiment (appelés Rusty Nailers) plutôt zélés n'hésitaient pas à détruire les maisons des récalcitrants. Et justement, plus recalcitrant que Harry, ça n'existe pas ! Et en plus, il ne supporte pas les gens malhonnêtes, rapport aux ouvriers zéles. Il m'est d'avis que ça va chauffer pour les fesses. Et crois moi, avec ton aide il sera possible de demasquer ses promoteurs. Tes armes : un arme et des pointes. Un peu juste me diras-tu ? Oui mais c'est sans compter l'expérience d'Harry dans le domaine du lancer du marteau et du planté de bâton. Facile, il a gagne tous les concours !



COURRIER

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)

• Zebulon le vengeur, comme il se nomme, nous a ecrit pour nous dire ce qu'il avait eprouve en lisant Banzzai : "J'étais émerveille par tant de belles choses, maintenant j'ai trouve mon journal ! Et je fais le serment de rester fidele" T'as bien raison, zébulon, et puisque tu as économisé 20 balles, achète Supersonic pour voir comment les consoles Sega sont littéralement enfoncées et bois un coup avec les 10 balles qui restent pour que vive Banzzaï. Il nous dit aussi "J'ai lu une lettre dans le n° 3 qui ne m'a PAS PLU" Il parle de la lettre de Matthieu Lafitte, le bomberman noir (voir test Dynablaster – Nes) que vous avez sûrement lu (d'ailleurs il n'y a pas que Zebulon qui est pas d'accord et je crois que Matthieu va se faire exploser par tout un tas de bombers blancs en colere " Si quelqu'un a quelque chose à vous reprocher, n'hesitez pas ! Appelez-moi !" No problemo, juste le temps de rajouter ton nom à notre liste de mercenaires

Zebulon (92)

• *Christophe* nous envoie ce mois-ci une "tite" bande dessinée, et sa photo que l'on se fait un plaisir de mettre dans Banzzai ! Deux mois de suite qu'il est publie, celui-là ! Y en a qui s'incrustent. Felicitations quand même, et les autres, quand vous voulez !

Kastriottis Christophe (78)

• Jonathan "le conquerant" notre p'tit Belge nous a réecrit pour envoyer un petit tips (que vous retrouverez dans la rubrique ' bidouilles) '. Il nous a même envoyer un bô dessin. Les relations franco-belges sont au beau fixe. Pour la peine, on propose à tous les belges un bulletin d'abonnement sympa et pas cher avec une cartouche dans le package et un pin's que c'en est le cadeau de noël idéal (voir page 14). Allez, c'est mon jour de faiblesse teintée d'humaine bonté. Je le propose aussi à les suisses, à les luxembourgeois, à tous les francophones et même à les français

Jonathan Pigeolet (Belgique)

• Julien nous écrit : "Quand tu testes des jeux, pourrais-tu dire quel mois ils vont sortir en France..." Julien, t'es vexant. Tu penses bien que des vrais journalistes comme nous savons bien que c'est une question que tous nos juliens se posent, ainsi que les autres d'ailleurs. S'il nous arrive de tester un jeu qui ne sort pas tout de suite, parole de scooter, on l'indiquera en caracteres CAPITALES GRASSES de maniere a ce que même l'ignoble Lafitte, qui est miro, s'en aperçoive. Si on marque rien c'est qu'il est sorti ou qu'il est dans le camion qui l'amène chez ton revendeur. Si par hasard tel n'etait pas le cas, c'est que l'éditeur a eu un empêchement de dernière minute ou qu'il se paie notre tronche en nous faisant croire, à nous aussi, qu'il va sortir imminemment sous peu. Par contre, dans les news, on parle de jeux qui ne sont pas encore sortis officiellement en France, histoire qu'on soit pas les seuls à saliver. On va quand même pas être les seuls à souffrir

Julien Huyghe (59)

• Tiens, une lettre de High Seb. Ca nous aurait manqué. On s'attache vite à ces petites choses-là. Il nous a lu attentivement et a donc décidé de nous ecrire tous les mois ! Parait meme qu'il trouve Banzzai "G R A N D I O S E" maintenant, comme quoi on a eu raison de continuer. Eh, High Seb, imagines. Tu serais tombe sur une equipe de grands sensibles, le doute à fleur de peau, des depressifs a la critique. C'était le suicide du magazine. Tu te rends compte de la perte pour l'humanité vidéo-joueuse et pour la littérature du 20ème siecle. Heureusement, on est blinde, Pour qu'on s'arrête, il faudrait qu'on vende moins de deux fois plus que nos concurrents, l'année prochaine. Sois rassuré, maintenant que tu aimes, tu peux t'abonner, t'as rien à craindre. Concernant son fanzine, après avoir connu un petit problème, tout est rentre dans l ordre. De toute façon, c'est pas grave, on attendra

• "Je m'engage comme legionnaire pour aller casser la gueule à Lafitte et aux horrible concurrents de GEN4 et Banzzai" Un vrai fan de nos oeuvres, ce Romuald. Ca va finir par une guerre civile tout ça !!! Romuald demande aussi des photo dedicacees de toute l'équipe, je vais donc essayer de mettre les têtes de Franck et des autres directement dans le scanner pour te les envoyer, parce que si j'attends les photos d'identité, t'es pas prêt de remplir ton album.

Romuald Kocher (57)

• Monsieur X (car il n'a pas mis son nom) a des questions qui l'empêchent de dormir (carrément !), je vais donc lui répondre sans détours et sans plus attendre et sans dessus dessous. "Final Fight est-il mieux sur Super-Famicom que sur Super-Nintendo ?" demande-t-il ingenument. "J'ai entendu dire que sur la version Francaise les sprites etaient ecrasés ". Oui que je vais donc vous reexpliquer le gros sac de nœuds des consoles. Au Japon, les consoles sont en NTSC (c'est le standard des télés comme pour les télés françaises qui, elles, sont en SECAM) et la fréquence d'écran est en 60 Hertz (en France, elle est de 50 Hertz) et c'est ce dernier point qui fait toute la difference. Une image 60 Hertz "passée" en 50 est plus petite et donc donne une impression d'ecrasement des sprites. Cela a une incidence aussi sur la vitesse. Le 60 hertz est plus rapide que le 50. Les possesseurs d'ordinateurs, eux aussi, connaissent bien le problème. Ce que tu évoques, en fait, ne vient pas du jeu lui même, mais de la console.

• Et voila le slogan du mois : "Si tu n'aimes pas le super journal Banzzaï, tu ne deviendras pas un très bon samouraï" Il est de Super Seb qui, lui aussi, se propose d'éclater Matthieu comme il l'indique un peu plus loin. "je pratique la musculation et mon sport favori est la boxe française et je me ferai un plaisir de te donner quelques cours, minus !" On va finir par ne plus publier les lettres des lecteurs qui nous agressent, sinon on va avoir des morts sur la conscience. Tu devrais nous envoyer ta photo, reduite evidemment, vu tes 1m90 et tes 90kg (authentique !) pour qu'on puisse la mettre sur le journal et le serveur

Super seb (59)

• Malvina voudrait également nous protéger contre tous les vilains-pas-beaux qui nous critiquent injustement et ses petits poings se crispent de colere contenue mais neanmoins douloureuses quand elle entend dire des horreurs sur nous. T'es une brave parmi les braves, Malvina. Quand je serai plus grand, je me marierai avec toi. Je te donne rendez-vous dans 10 ans, le 14 juillet 2002 au bar de la Frégate sur l'île de Re. Sois pas en retard ! Je meurs déjà d'impatience. En attendant, elle a un probleme avec certains "cheat mode" dans Super Mario 3, entre autres. Malvina, mon coeur, quand tu as des codes avec pleins de lettres bizarroides, c'est bien souvent des codes pour une carte qui s'appelle Game Genie (qui est l'equivalent de l'Action Replay). Ce code a du se glisser par erreur dans les astuces, I'm so very sorry, sweetness

Malvina Millerand (17)

• Et pour finir, mesdames et messieurs, la perle des perles, j'ai nommé : Matthieu Lafitte. Ce petit-là est dyslexique, ça ne fait pas l'ombre d'un doute. En plus, il est miro, ce qui, à son âge, ne manque pas de nous inquieter. Notamment en ce qui concerne les bides lamentables qu'il doit se prendre avec les filles. Il dit "cher et néanmoins pitoyable Banzzaï" alors qu'il fallait dire merveilleux et bon marché Banzzaï. Il veut "prévenir les collectionneurs de timbres" quand il voit nos photos et observe que la "présentation ne s'est pas amelioree". Il crache sur "la ridicule Game Boy". Il se propose de nous incendier à nouveau si notre "torchon n°4 est du même style". A propos de nos nouveautés, il suggere que nous testions "celles de l'Atari 2600". Je propose que nos lecteurs répondent eux-mêmes aux propos (judicieux, il faut le dire !) du tres observateur et bienveillant Matthieu. Matthieu Lafitte a peut-être encore quelques espoirs dans la vie si quelqu'un veut bien s'occuper de lui. Comme nous avons un bon fond et que la solidarité existe chez les lecteurs de Banzzai, nous avons décidé de lancer une grande souscription pour lui, a la fin de l'annee, s'il ne va pas mieux d'ici-là. Pour financer une bonne paire de lunettes et des cours privés chez un orthophoniste. Allez, courage, lutte, mon petit Matthieu ! Apres tout, il y a beaucoup plus handicapé que toi dans la vie.

PLONGEZ DANS LE MONDE MAGIQUE DE McDonald's

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

GAME BOY









